COLECCION MICROMANÍA

Arcades

4

Micromanía

Edita: **Hobby Press, S.A.**
Redacción: **Francisco Delgado, Anselmo Trejo, Carmelo Sánchez, Francisco Javier Rodriguez.**
Edición y Diseño: **Equipo Micromanía.**

Imprime: **Pentacrom S.L.**
Depósito Legal M-15.436-1985
Este suplemento se incluye conjunta e inseparablemente con Micromanía.



Índice

EL REINADO DEL JOYSTICK

Si hay un género de videojuegos que puede presumir de elevar los valores de la adrenalina de todo usuario, ese es, sin duda, el Arcade. Y es que en un Arcade lo que prima es la acción, la rapidez de respuesta, los nervios templados y la destreza con el joystick. Los juegos de este género no suelen hacer gala de impresionantes y elaborados argumentos; no hacen falta. Cualquier excusa es buena para empuñar el joystick y pasar un buen rato descargando tensiones frente al ordenador. ¿A quién le importa si se trata de salvar a una damisela en apuros, de enfrentarse a todo un ejército por la liberación de un país, o de competir por ser el mejor en un torneo de lucha? Con un buen Arcade podemos ser lo que queramos en cualquier momento, sin importarnos el lugar en el que estemos. Porque si algo tiene este género es que podemos disponer de una fuerza inusitada, o de todo un escuadrón espacial a nuestras órdenes, armados hasta los dientes con los más sofisticados ingenios bélicos, por supuesto, aún por inventar.

De cualquier manera, parece que el Arcade ha estado siempre a la cola de otros géneros, por decirlo de alguna forma "más serios". Por mucho argumento que tenga y muchos lugares que haya que visitar para llevar a cabo la misión que se nos haya encomendado, no puede ser una aventura; por muy sofisticado que sea el vehículo que tengamos que pilotar en nuestras andanzas en busca del enemigo, tampoco puede ser un simulador, para muchos puristas; como tampoco puede ser un juego de estrategia, para muchos, aunque la acción incluya la toma de decisiones cruciales en varios momentos. Pero lo que es cierto es que un buen Arcade toma muchos de los ingredientes de los géneros que hemos mencionado para convertirlos en acción en estado puro, en violencia desatada si se quiere en algunos casos, en feroz estimulación de los sentidos. Además, estamos hablando de un género que la mayoría de las veces es de los primeros en hacer suyas todas las nuevas tecnologías que surgen alrededor del mundo del software de entretenimiento. Un auténtico banco de pruebas de todos los nuevos "engines" que surgen para hacer de cada juego Arcade una experiencia cada vez más real y estimulante, con el fin de convertirnos, aunque sólo sea por unos instantes, en poseedores de un instrumento capaz de devolvernos la esencia del animal que llevamos dentro. Y todo con el solo fin de ver nuestro nombre en los primeros puestos de ese efímero olimpo digital que es la tabla de "hi scores".

Muchos dirán que tanta violencia, furia, adrenalina y fuego no pude ser nada bueno. Nosotros les podemos decir que no hay nada tan sano como pasar un rato enfrente de nuestro ordenador o consola, joystick en mano, quizá descargando tensiones acumuladas después de pasar un día entero en lo que es la verdadera jungla: la realidad.

LA HISTORIA DEL ARCADE



Cuenta la leyenda que la primera vez que un videojuego vio el rostro de un jugador, pudo percibir cómo éste empuñaba con fuerza su joystick jurando y perjurando que acabaría con el terrible enemigo final, mientras presionaba con inusual fiereza un botón rojo.

Esta imagen bien podría haber tenido lugar en cualquier salón recreativo de principios de los años ochenta, con cualquiera de aquellos "primitivos" juegos repletos de "marcianitos" como implacables protagonistas de toda una odisea interestelar que se reducía a disparar una y otra vez en sentido vertical para acabar con las hordas de pequeñas naves multicolor. O tal vez fuera cualquier pelea callejera representada en pantalla por toscos esprites con forma humana dispuestos a restablecer la paz en las calles a fuerza de mamporros.

De cualquier manera, parece claro que el nacimiento de los Arcades tubo lugar en un salón recreativo, donde no hay tiempo para zambullirse en complejas historias, o para reflexionar ante un juego de estrategia.

Por eso, cuando aparecieron los primeros videojuegos caseros –¿alguien recuerda las primeras consolas Atari?– estos eran Arcades: desde el clásico juego de tenis y frontón en el que sólo aparecían unos pocos cuadradotes blancos, hasta los juegos de naves antes mencionados, sólo que en versión de andar por casa, con patéticos movimientos de "scroll" vertical.

Luego, todos lo recordaréis, llegó la invasión de los 8 bits, con el procesador Z80 de Zilog y las cintas de cassettte como protagonistas. Hablamos del entrañable Sprectrum, sin olvidar, claro está, al Amstrad 464 –¿recordáis aquellos monitores de fósforo verde? ¡Eso sí que era resolución gráfica!– y al Commodore 64. Algunos de los Arcades en los que los joysticks echaban lumbre y que hicieron historia por aquel entonces fueron los inolvidables «Psst», «Commando», «Superzaxxon», «Green Beret», «Airwolf», «Nodes of Yesod», «Bomb Jack», «Equinox», «Frost Byte», «Altered Beast», «Renegade» o los "made in Spain" «Zona 0» y «Desperado» de Topo Soft. Tampoco dejar de lado los épicos programas de lucha como el «The Way of the Exploding Fist», «Barbarian» –¿quién puede olvidar aquella polémica carátula con la exuberante María Wittaker como protagonista?– o «The Way of the Tiger». Éste constituyó una revolución en su género, ya que estaba contenido en dos cintas y utilizaba dos impresionantes planos de "scroll".

No podemos olvidar otros , basados en plataformas, como «Saboteur», o la serie de Roland para Amstrad.

Con el paso de los años, estas máquinas dieron paso a la siguiente generación: los potentes ordenadores de 16 bits, con el Commodore Amiga como principal abanderado, seguido ►

muy de cerca por el mítico Atari ST. Las cintas se convirtieron en disquettes, primero de doble densidad y luego de alta. De aquella época recordamos epopeyas espaciales como las representadas por la serie «Xenon», el fantástico «R-type», «Cardiaxx» y «Volfied», de Taito, las diversas conversiones del «Out Run», «Risky Woods», de Dinamic, «Alien Storm», la interminable saga «Gauntlet», y las peleas callejeras de «Streets of Rage» o «Double Dragon», sin olvidar programas de la talla de «Shadow of the Beast».

Por aquellos años ya empezaba a sentirse la fiebre de las consolas, con una evolución muy parecida a la de los ordenadores que hemos citado: primero las de ocho bits como la NES de Nintendo o la Master System de Sega, y luego las de 16 bits, que inundaron los hogares españoles, como la SuperNintendo y la Mega Drive. Puros Arcades plataformeros exclusivos de estas consolas fueron –y aún lo son– las series de Mario y Sonic, rizando el rizo y compitiendo en espectacularidad y sofisticación .

En medio de todo este maremagnum de sistemas, y cuando ya los Amiga y Atari comenzaban su imparable declive, para tristeza de muchos, a la vez que las consolas se erigían como casi únicos representantes del Arcade doméstico –sin olvidar, por supuesto a las máquinas recreativas, que todo este tiempo habían estado allí para ofrecer siempre las primeras lo último en Arcades–, alguien se fijó en esa máquina tan seria llamada PC, utilizada en oficinas y demás ambientes fríos y formales para procesar textos o llevar a cabo complejos cálculos financieros, y se dio cuenta de que con procesadores más potentes y alguna que otra tarjeta gráfica y de sonido, se podía convertir en una estupenda máquina de juegos para toda la familia. Efectivamente, así fue. Y aunque los primeros juegos diseñados para PC casi siempre tenían como denominador común el espíritu aventurero –ver libro número 1 de esta serie, para más información–, no

tardaron en aparecer programas de Arcade como el archiconocido «Tetris» –que ya hiciera su triunfal aparición en los sistemas de ocho bits– con sus mil y una variantes, o las conversiones tipo «Xenon», «Space Invaders», «Dragon's Lair» o «Space Harrier», y más tarde «Zool», «Epic», «Guy Spy», «Rolling Ronny» o las inevitables versiones de clásicos de lucha como «Street Fighter», por mencionar algunos, hasta llegar a la actualidad con los juegos que podéis observar en las próximas páginas.

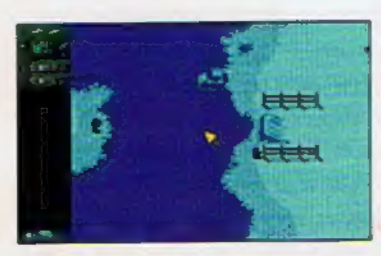
Pero la verdadera revolución Arcade para las máquinas compatibles llegó de la mano de una "cosa" llamada "shareware". Al principio, todo el mundo tardó en comprenderlo –¿se trataba de programas piratas? ¿eran demostraciones de programadores que estaban empezando? ¿o se trataba simplemente de programas gratuitos?–. Una vez descubierto el misterio –al final resultaron ser niveles de juegos que su proveedor ponía en nuestras manos por un tiempo limitado para que nos engancháramos y compráramos copias registradas–, descubrimos asombrados un "inocente" jueguecito llamado «Wolfenstein 3D», en el que, inmersos en un hasta el momento inédito entorno tridimensional, nos dedicábamos a cultivar nuestro intelecto masacrando soldados nazis. Pues bien, este cándido jueguecito trajo consigo toda una avalancha de programas del mismo estilo que rivalizaban en la potencia de los "engines" generadores de los entornos tridimensionales para dotarlos de texturas, sonidos escalofriantes, número de armas, y sobre todo, una acción desbordante. En esta trepidante carrera, que como todos sabéis aún está en marcha, hemos conocido juegos ya clásicos de la talla de «Doom», «Heretic», «Rise of the Triad» o los esperadísimos y demoledores «Descent II» y «Duke Nukem 3D», de los que os damos cumplida información en las páginas de este libro.

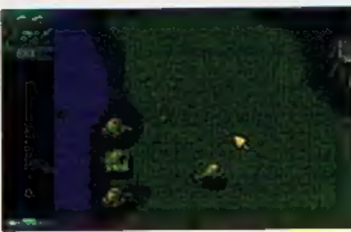
Y ese es casi el final de esta historia. Una historia repleta de acción y momentos trepidantes cuyos protagonistas más actuales y emblemáticos os esperan a la vuelta de la página.

Cannon Fodder I y II

SENSIBLE SOFTWARE
1.994/1.995

En Sensible Software tienen una concepción muy especial del software de entretenimiento, y por ello marcan todos sus juegos con ese sello especial que los hace inconfundibles. «Cannon Fodder» primero, y su segunda parte, después, nos han hecho disfrutar de lo lindo de la guerra sensible.





Comenzaron con el Amiga, y ahora metidos de lleno en el PC y cuestionándose si dar el paso hacia otras plataformas consoleras, Sensible Software han sido fieles a sus principios en todas sus creaciones. Jugabilidad a raudales, diversión por los cuatro costados, y un sentido del humor omnipresente, son sus señas de identidad. Los dos títulos de «Cannon Fodder» cumplen todas ellas, añadiendo otras como la originalidad o la frescura.

Las principales víctimas –y protagonistas– de las guerras son los soldados que se dejan la piel en cada combate obedeciendo órdenes y actuando para unos intereses que casi nunca son los suyos. Eso es «Cannon Fodder», la carne de cañón que muere matando en todas las guerras, puesta a nuestras órdenes para realizar una serie de misiones en los más variados ambientes. Se mostraba un tanto uniforme en cuanto a los escenarios, pero en su



segunda parte se produjo una importante revolución. Así, tuvimos ocasión de luchar contra los árabes renegados en Extremo Oriente, contra peligrosos alienígenas en escenarios futuristas, hacer frente a criaturas fantásticas en el medievo, y practicar la guerrilla urbana por las calles de una ciudad.

EL DISFRUTE DE MATAR

Pero siempre la tropa era la misma, con distintos nombres y apellidos, pero carne de cañón al fin y al cabo. Manejábamos un grupo de soldados variable en número, armados hasta los dientes, y con objetivos claros en cada misión. Un peculiar manejo con tan sólo apuntar y pinchar con el ratón hacía el resto. La acción era continuada, pero no agobiante; arcade, pero con ciertas frivolidades estratégicas. El desarrollo del juego era muy cómodo, y con esa adicción que sólo Sensible Software sabe darnos, obligándonos a jugar con gusto una y otra vez el mismo escenario a pesar del elevadísimo nivel de dificultad de algunos de ellos.

Y es que si nuestra puntería con las granadas, misiles o metralletas tenía que ser excelente, no era menos la de los enemigos, que además contaban con toda suerte de vehículos pesados, voladores y lanzadores de cualquier tipo de artilugio destructivo. Menos mal que, como buenos soldados, también sabíamos utilizar determinados vehículos como helicópteros o tanques, que aumentaban nuestras posibilidades de cara a la misión.

EL MUNDO SENSIBLE

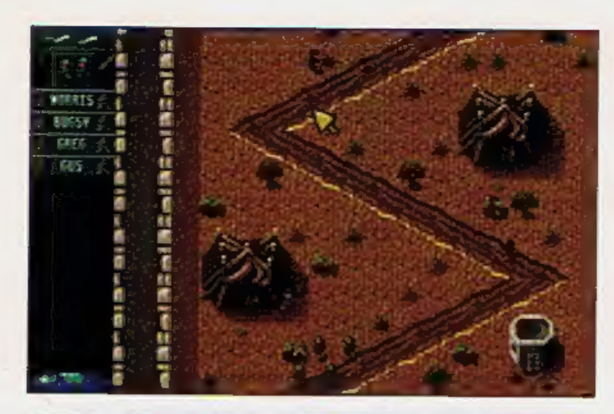
La realización de los dos títulos «Cannon Fodder» ponía patente el gusto por la miniaturización de las cosas que tienen en Sensible. Los sprites





pequeños son más fáciles de mover, caben más en pantalla y se les puede dotar de una mayor movilidad. Los gráficos eran pequeños, pero suficientes, dotados de un detalle casi minucioso y un colorido total, poniendo especial atención en los efectos de explosiones y humorísticos. Esto último ante todo, porque un juego "sensible" que no sea así no merece ese calificativo. Un humor bastante negro que quedaba patente en la forma de morir de los soldados, entre gemidos de agonía y sangre manando a borbotones.

Después de todo, Sensible Software logró enseñarnos el lado humano, ameno y hasta simpático de la guerra. Puestos en la piel de esos hombres-carne de cañon a los que hacíamos combatir hasta la muerte. Y lo que nos divertíamos haciéndolo, demostrando lo que son: juegos intemporales, para jugar en cualquier momento.





Y AHORA, UNOS TRUQUILLOS:

¿Que quereis pasar ese nivel tan difícil de «Cannon Fodder» que se os atraganta y hace que vuestros soldaditos queden hechos fosfatina uno tras otro? Pues nada más fácil que activar el cheat mode que el juego esconde. ¿Cómo hacerlo? Pues dirigíos a la pantalla del mapa de la fase en que os encontréis y mantened pulsada la tecla CONTROL y, sin soltarla, pulsad las teclas que forman la palabra FODDER. La pantalla producirá un flash indicando que lo hemos hecho bien y que el cheat mode está listo para su uso. Ahora a jugar normalmente, pero con la ventaja de saber que con pulsar ENTER en cualquier momento del juego pasaremos de fase. Así cualquiera.

Creature Shock

ARGONAUT/VIRGIN
1.994

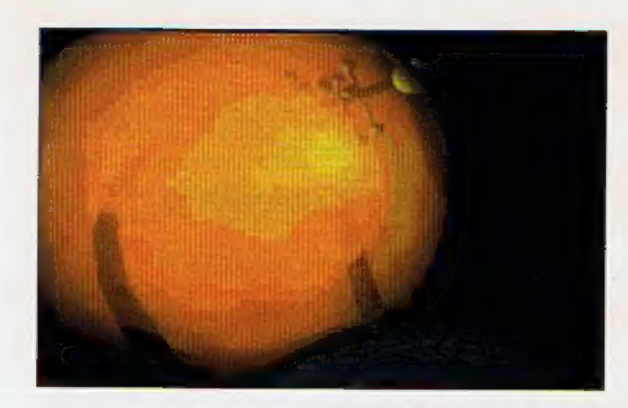
El nombre de Argonaut es ahora sinónimo de innovación en el mundo de software de entretenimiento para PC. Producciones tan espectaculares como «Alien Odissey» o «FX Fighter» han llevado a esta compañía a la cabeza de la sofisticación gráfica en programas con marcado carácter tridimensional y cinemático. «Creature Shock», una de sus primeras y revolucionarias producciones, puede presumir de ser uno de los juegos que más ha influido en proyectos posteriores relacionados con el arcade. Y aunque este programa no pueda ser denominado como un arcade puro y duro, sí ha sentado las bases en muchos aspectos.

Y es que desde un primer momento «Creature Shock» es uno de esos juegos que cautivan a todo aquel que se deja sumergir en su perfecta atmósfera mezcla de misterio, suspense y acción.

LA HISTORIA



Estructurado en varias partes, algunas de ellas totalmente encuadradas en el género del arcade espacial, la historia que cuenta esta maravilla del software de entretenimiento desprende sabor a películas





clásicas de ciencia ficción como «2.001». La impresionante introducción, magistralmente realizada y compuesta por fabulosas escenas renderizadas consideradas ya como míticas, apuntó claramente a Argonaut como especialistas en este tipo de producciones cinemáticas. En ellas el jugador puede presenciar atónito las perfectas evoluciones de personajes humanos dotados casi de vida propia, que más tarde pudimos ver en juegos como «Alien Odyssey», mientras se nos contaba la historia de un vuelo espacial en busca de vida alienígena sorprendido por la presencia de extraños fenómenos en un planeta supuestamente deshabitado. La tripulante de este vuelo de reconocimiento tiene tiempo, antes de que la nave sucumba al ataque, de mandar una señal de socorro que es recibida por los superiores de el protagonista de la historia, quien en seguida pondrá rumbo al enigmático cuerpo celeste con el fin de aclarar lo ocurrido.

Así, comienza una de las epopeyas espaciales más importantes de todas cuantas han aparecido en los últimos tiempos en las pantallas de los ordenadores compatibles. Y la primera de la que se componía la acción era un clásico enfrentamiento espacial a bordo de una nave, desde una vista posterior, que debía sortear mil y una oleadas de naves extraterrestres dispuestas a entorpecer el camino del héroe hasta la superficie de su planeta destino. Acompañada de una apocalíptica banda sonora registrada en el primero de los dos CDs de los que se componía el juego

como pistas de audio digital, esta primera batalla estelar, bastante larga, por otra parte, finalizaba con el clásico enemigo final, siempre tan difícil de derrotar. Este tipo de fases se repetía dos veces más durante el transcurso del juego, siempre encuadrada en el hilo argumental y con escenarios y situaciones totalmente diferentes.

EL DESARROLLO DEL ARGUMENTO

Después de tener éxito a bordo de la nave y alcanzar así las entrañas del planeta donde se habían producido los extraños incidentes, el juego daba un giro de 180 grados para presentar un entorno totalmente diferente, visto en primera persona. Ahora se trataba de deslizarse por oscuros pasadizos estructurados de forma laberíntica y realizados con una maravillosa perspectiva tridimensional en la que nuestro personaje se movía a base de geniales secuencias animadas en las que los escenarios evolucionaban a su alrededor de la forma más suave y realista –y lo que es más importante, esta suavidad de movimientos podía ser disfrutada en sistemas no demasiado sofisticados–. El objetivo en este tipo de fases, ya que el juego contaba con más niveles de este estilo, era alcanzar, al igual que en las fases de arcade puro, cierta estancia donde se encontraba el objetivo principal, ya fuera un enemigo espectacular o un objeto a destruir. La acción transcurría a base de la parición sucesiva, aunque siempre localizada, de todo tipo de originales y amenazadores ingenios biológicos que nuestro protagonista debía destruir para abrirse paso hacia su objetivo, a la vez que encontraba objetos de interés, como los que aumentaban su energía o capacidad de disparo. Para derrotar a estos enemigos, el jugador disponía de una sola arma y de la posibilidad de protegerse con un escudo.









Estos dos elementos se mantenían con unos niveles de energía que iban decreciendo a medida que se usaban repetidamente, con lo que la planificación de cada ataque debía ser muy tenida en cuenta. La forma de derrotar a los enemigos no era otra sino dispararles en un punto clave y distintivo que todos poseían en su estructura, y que sólo quedaba al descubierto en ciertos momentos, mientras el monstruo en cuestión evolucionaba ante nuestros ojos o nos atacaba sin piedad. Esta original forma de combate sería retomada posteriormente en otros juegos más recientes. Cada vez que se completaba una de las fases del juego, ya fueran de arcade puro o de entorno tridimensional, surgía una nueva secuencia cinemática en la que el jugador presenciaba el desarrollo de la historia y se ponía en situación para afrontar el nivel siguiente.

Con esta estructura de película cinemática dividida en partes interactivas caracterizadas por una extraña, sorprendente e innovadora mezcla de acción y suspense más atmosférico, «Creature Shock», desde el mismo momento de su lanzamiento, entró por derechos propios en el Olimpo del Software, convirtiéndose en uno de los programas clave a la hora de entender la historia más reciente de los videojuegos en formato CD-ROM. Superarlo, aún hoy en día, no va a ser tarea fácil.



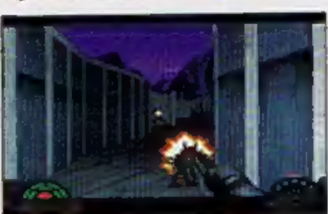


Dark Forces

LUCASARTS
1.995

En plena fiebre productora de secuelas de «Doom», la factoría Lucas decidió contagiarse también. Y, sin problemas de argumento, pues tenían el mejor posible en su saga cinematográfica «Star Wars», se lanzaron de cabeza a la realización de un engine 3D para realizar su «Doom» particular. Y, como se pronosticaba de antemano, les salió bien.

Que «Dark Forces» partía con muchas garantías de éxito nada más ser anunciado es algo indudable. Primero, se trataba de LucasArts, cuyos lanzamientos siempre se han contado por éxitos. Segundo, estaba basado en una serie de películas que cuenta con el mayor número de seguidores en todo el mundo. Y tercero, se aprovechaba de la moda «Doom», en todo su apogeo en aquel momento.



Pero las ventajas se podían tornar en inconvenientes, puesto que la opinión estaba muy pendiente de «Full Throttle» y «The Dig»; LucasArts no había hecho un juego de este tipo antes, y los arcades no se le dan también como las aventuras o los simuladores; y los juegos competidores del mismo tipo erán abundantes: «Doom II», «Rise of the Triad» o «Heretic»...

TODO TUVO SOLUCIÓN

Pero en LucasArts no se arredran fácilmente, y se lanzaron de cabeza a ello. Se trataba de plasmar en el juego toda la acción en primera persona



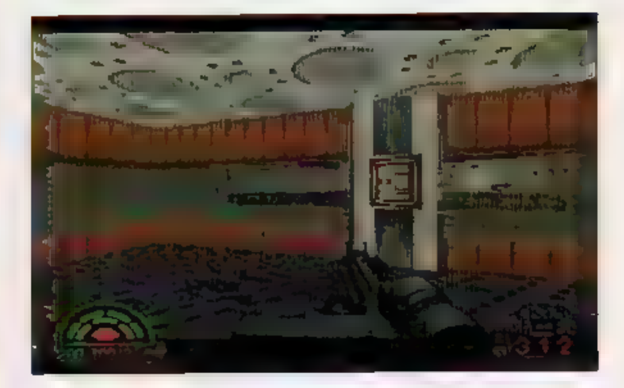
que podíamos sentir si fuésemos un soldado rebelde que lucha contra las fuerzas del Imperio. La acción salía de las naves –«X-Wing», «Rebel Assault»– y pisaba tierra firme.

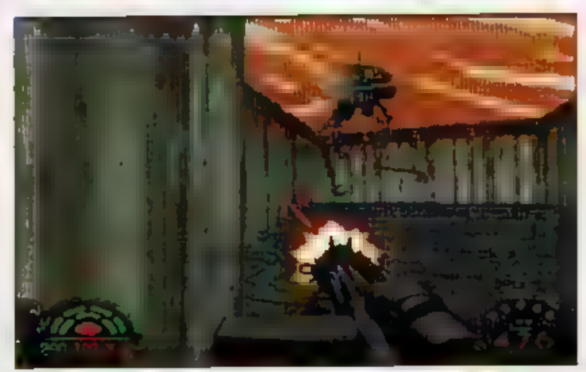
El primer requisito era hacer una ambientación en cuanto a gráficos y decorados que nos transportase a «Star Wars». Se consiguió. «Dark Forces» incluía todo tipo de instalaciones y construcciones –bases secretas del Imperio, centros de investigación, minas de extracción de mineral, exteriores de planetas, etc.– realizadas con el acertado criterio de los creadores de «Star Wars». En el diseño de los niveles se siguieron a rajatabla las premisas de realismo 3D impuestas: distintas alturas accesibles por escaleras, rampas y ascensores; también pasadizos, túneles y alcantarillas; y como gran novedad, partes del decorado móviles.

Las cualidades de los mundos que constituían las misiones a realizar también necesitaron de una adaptación de las acciones de Kyle Katarn, el personaje que nosotros manejábamos. A los movimientos ya conocidos se sumaron la posibilidad de saltar, avanzar pegado al suelo, y mirar y disparar con comodidad a cualquier altura. El apartado armamentístico también tuvo sus avances: ahora podíamos tener dos armas seleccionadas de forma simultánea, que por cierto eran de lo más efectivo y genuino visto hasta el momento. Con la variedad por delante, desde el legendario rifle de las tropas de asalto hasta el más potente lanzacohetes, pasando por granadas y rifles multiláser.

NO SÓLO MATAR Y MATAR

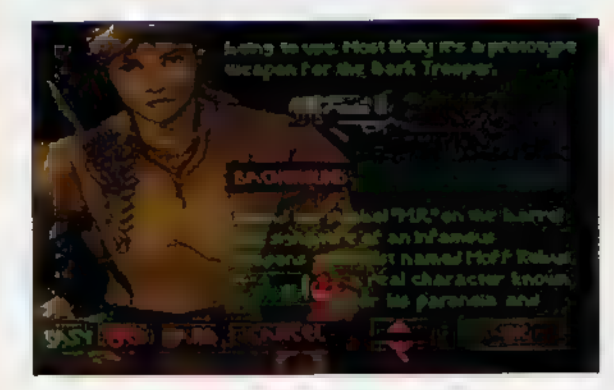
Pero más que nada, «Dark Forces» supuso una especialización en los objetivos a cubrir en las misiones, mucho más amplios ahora que en los





shoot'em ups 3D precedentes, que se limitaban a ser juegos de masacre masiva en busca de la salida del nivel. Ahora teníamos que buscar objetos, activar determinados interruptores o destruir objetivos muy específicos, aunque la pasión por apretar el gatillo seguía intacta. Seguía habiendo enemigos pero sin vísceras, implacables pero no sádicos; todos ellos viejos conocidos de la saga «Star Wars»: mercenarios, androides, stormtroopers y todo tipo de tropas del Imperio. Además de las consabidas trampas que las distintas misiones nos reservaban.

En cuanto a planteamiento resultaba inmejorable, pero ¿y la jugabilidad? La respuesta es indudable para todo aquel que haya probado «Dark Forces»: superior. De los arcades 3D de manejo más cómodo y completo que hayamos podido jugar –el primero que nos dejaba superponer el mapa a la pantalla de acción–, con una ambientación fabulosa



y un argumento super atrayente, que nos colocaba en situaciones a cada cual más interesante. Además como le dotaron de una personalidad y estilo propios, se quitaron de enmedio de un plumazo todas las complicaciones que pudieran tener: totalmente distinto a sus competidores, con un nivel de calidad de realización y acabado comparable al de las mejores aventuras de la casa Lucas, de la que también es el mejor arcade. Por el momento.

Y AHORA, UNOS TRUQUILLOS

La dificultad elevada también es componente inherente a «Dark Forces», y quizá por eso en LucasArts nos han hecho el inmenso favor de implementar los siguientes códigos que podemos teclear en cualquier momento para obtener las distintas ventajas:

LAIMLAME: Invencibilidad para nuestro mercenario.
LAREDLITE: Para parar a todos los enemigos.
LAPOSTAL: Nos da todas las armas y objetos, y nos pone el escudo al máximo.
LACDS (con el mapa activado): Muestra todos los objetos en el mapa.
LADATA (con el mapa activado): Nos muestra las coordenadas de nuestra posición.
LABUG: Por si te apetece ser pequeñito.
LASKIP: Nos pasa a la siguiente misión.
LANTFH: Nos teletransporta a la última posición salvada.
LARANDY: Nos carga el arma al máximo.
LAPOGO: Ahora podremos saltar los edificios más altos.

Descent II

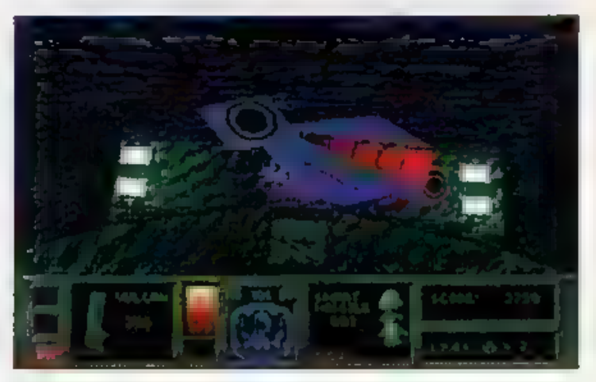
PARALLAX/INTERPLAY
1.996

Hace no mucho tiempo apareció en el mercado un juego que pretendía dar un giro –y nunca mejor dicho– al ya trillado mundo de los juegos arcade en tres dimensiones –léase tipo «Doom»–. Los osados responsables de tamaña osadía, Parallax e Interplay, no pretendían sino sorprender con algo nuevo a todos los jugadores enganchados a este tipo de juegos, y quizás un poco cansados de lo mismo –mata-mata monstruos y salpica sangre–. Y desde luego que lo consiguieron, porque cuando «Descent» vio la luz, supuso toda una revolución en el género.

Su secreto: el dominio total del espacio, con movimientos libres en cualquier dirección y la posibilidad de realizar giros, a bordo de una nave, de 360 grados. Después del éxito que obtuvo este fantástico programa, todos esperábamos miles de versiones con la misma idea, pero sorprendentemente, éstas no aparecieron –¿quizá nadie se atrevió a mejorarlo?–, y tuvo que ser la misma Parallax la que, al poco tiempo, lanzara «Descent II» para el asombro de propios y extraños, con un engine mejorado y con multitud de novedades que hicieron de esta nueva entrega todo un descubrimiento para todo aquél que hasta el momento se había conformado con destripar bestias a través de oscuros laberintos.

DESTACADO ARGUMENTO

Para empezar, el argumento, así como el ambiente y el concepto general de la acción se alejan bastante del resto de producciones tridimensionales.

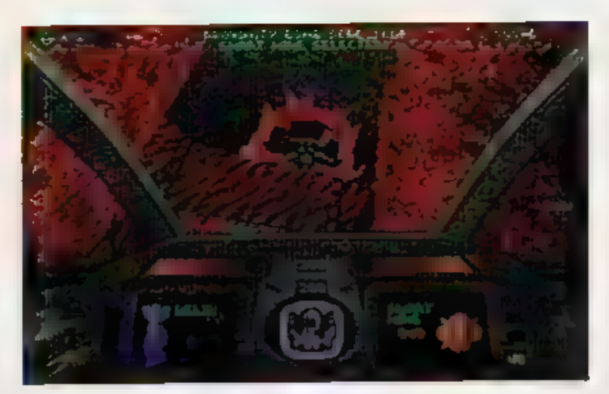


En las dos entregas de «Descent» no hay sangre, porque no tenemos que disparar contra ningún ser vivo directamente, sino que pilotamos una robusta y compacta nave espacial PyroGX a la caza de otro buen número de estos ingenios voladores. Así, los estallidos viscerales se convierten en espectaculares explosiones de metal, y las mazmorras o escenarios más o menos contemporáneos se transforman en el sistema intergaláctico Zeta Aquilae, compuesto por seis mundos, cuajados de entornos de agua piedra y fuego horadados por túneles que habremos de recorrer con nuestra nave para terminar, al final, en el corazón de la misma base alien enemiga.

DESAFÍO A LA ORIENTACIÓN

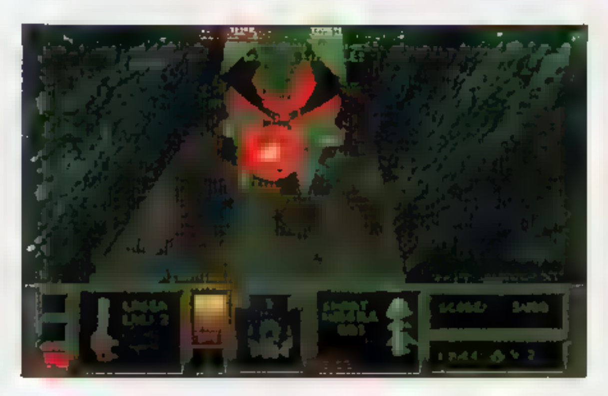
Estos escenarios tridimensionales desafían realmente el sentido de orientación del jugador. Porque aparte de estar realizados al mínimo detalle, con fuentes de luz variables que podemos activar y desactivar, con formas mucho más suaves y realistas que en la primera entrega, los túneles por los que podemos volar surgen en cualquier dirección, haciendo que llegue un momento en el que todo el entorno que nos rodea no tenga ni suelo ni techo, sino que todo es relativo, pudiendo ocurrir que estemos volando cabeza abajo por un túnel vertical sin apenas darnos cuenta.

De todas maneras, y esa es otra de las mejoras implementadas en «Descent II» con respecto a la primera parte, las probabilidades de encontrarse realmente perdido –o mejor dicho desorientado– se reducen considerablemente, debido al mayor grado de realismo que se respira durante toda la acción. A todo esto hay que añadir, como no podía ser de otra forma, las habitaciones secretas, tan clásicas en este tipo de juegos, que se encuentran repartidas por los túneles en los que transcurre la acción.



Siempre accionadas por interruptores –también más o menos ocultos–, las puertas que llevan a estos rincones secretos se pueden encontrar en los lugares más insospechados, dentro de cualquiera de las direcciones del espacio en las que nos desenvolvemos en este juego, lo que le da aún más aliciente a la acción. Asimismo, el juego cuenta con el también clásico automapa, esta vez realizado en 3D, a diferencia de los que podemos ver en el resto de programas tipo «Doom», pudiendo ser ampliado y rotado a nuestro antojo, y donde se pueden localizar claramente las partes más importantes de los escenarios, salvo, claro está, los niveles secretos, accesibles por teletransportadores –también presentes en multitud de juegos–, en los que encontraremos armas y trampas y donde, además, no es posible salvar el juego. También existen otras partes del mapeado, como los corredores en los que podemos reponer energía, los generadores de robots enemigos, las prisiones donde se encuentran los rehenes, que valen su peso en puntos y, cómo no, los sabrosos "powerups", que proporcionan al jugador nuevas armas, capacidades de luz para iluminar los corredores más oscuros, un aparato que convierte la energía en escudo protector o propulsores que impulsarán la velocidad de nuestra nave.

Todos estos ingredientes, unidos a las formidables capacidades gráficas del programa, con la posibilidad de variar la resolución –hasta 800x600– incluida para adecuar el juego a prácticamente cualquier sistema, los efectos de sonido acompañados de la estupenda, demoledora y futurista música –a cargo de las bandas Skinny Puppy y Type O Negative, grabadas además en el CD como pistas de audio digital–, y las secuencias cinemáticas renderizadas de gran calidad que preceden a la acción –en las que se informa al jugador de los nuevos robots a los que se va a enfrentar



en cada nuevo nivel–, hicieron de «Descent II» un juego imprescindible para todo aquel que disfrute con los entornos tridimensionales más avanzados y trepidantes.

ALGUNOS TRUQUILLOS

En cualquier punto del juego podréis teclear los siguientes códigos para conseguir ventajas muy, pero que muy prácticas.

Para la versión shareware:

ZINGERMANS: Invulnerabilidad.

EATANGELOS: Armas guiadas: dispara y olvídate.

CURRYGOAT: Nos da todas las llaves.

JOSHUAAKIRA: Nos muestra el mapa al completo.

WHAMMAZOOM: Para cambiar de nivel.

ERICAANNE: Las armas rebotan contra las paredes.

Para la versión definitiva, funcionando algunos incluso en la shareware:

ALMIGHTY: Invulnerabilidad.

LPNLIZARD: Todas las armas serán guiadas.

FREESPACE: Y accederemos al nivel que queramos.

ALIFALAFEL: Obtendremos todos los accesorios.

SPANIARD: Destruye a todos los robots enemigos que haya en la mina. Si lo tecleamos una segunda vez destruye también al robot guía.

GOWINGNUT: El robot guía ataca a los enemigos hasta que los destruye.

BITTERSWEET: Los muros adquieren efectos sicodélicos.

GODZILLA: Destruiremos a los robots enemigos simplemente al chocar con ellos.

Doom

ID SOFTWARE
1.994

Oye, ¿qué tal es «Hexen»? Bueno, como «Doom». ¿Y qué me dices de «Duke Nukem 3D»? Bastante majo; es hijo de «Doom». ¿«Warcraft 2»? Lo mismo, al estilo «Doom». Pero, ¿se puede saber cómo es «Doom»? ¿De verdad queréis que os hable de «Doom»? ¿Y qué digo?

Lo único que se puede decir es que todo lo que yo cuente ya lo habréis leído en algún sitio o lo habréis experimentado vosotros mismos. Porque si a estas alturas aún queda algún videoadicto de cualquier formato que no haya jugado o visto jugar al «Doom» es que esta tan fuera de onda que su PC o consola estará más que amargado de su triste existencia. Como algo hay que decir, diremos que «Doom» es al arcade lo que el SCUMM supuso para las aventuras gráficas. O que es un fenomeno solo equiparable al producido por los Lemmings. Toda un nuevo género de videojuegos, y con ellos miles de horas de diversion y millones de dólares de crecimiento del software de entretenimiento, nacieron







gracias a este juego que traspasa sin duda a este corto calificativo.

Los años han pasado y obviamente ha quedado desfasado sobre todo en cuanto a nivel de definición, colorido y grado de texturas de los decorados, pero hay que pensar que cuando se diseñó, la idea era que funcionara a la perfección en un 386 DX a 40 Mhz con 4Mb de RAM. Pero como en casi todo, la primera experiencia nunca se olvida, y cuando aparecimos en persona en aquella habitacion con una sala al fondo y la salida hacia la derecha, llena de barriles que explotaban y repleta de monstruosos seres, pensamos aquello de "hay que ver cómo avanza la tecnología".

La perspectiva subjetiva ya la conocíamos de los juegos de rol, pero ahora llegaba a su máxima expresión, pues el movimiento era completamente libre y sin ningun tipo de las, hasta entonces, habituales restricciones. Caminar, correr, saltar, en suma, vivir dentro de escenarios virtuales

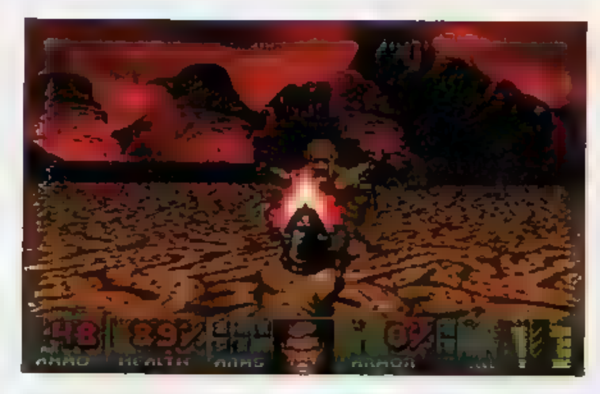


era ahora posible. Sólo recordamos una sensación parecida con «Freescape» de Incentive, pero la mejora a todos los niveles audiovisuales era tan tremenda que mas de uno necesitó de varias partidas seguidas para empezar a creérselo. Es el caso de un servidor de ustedes, que cuando vio que enormes y fulgurantes bolas incendiarias se dirigían hacia su persona, por poco se muere del susto. Por suerte, no tardé en acostumbrarme a las nuevas y super realistas sensaciones que me rodeaban y el uso de la escopeta, la ametralladora o el cañón dejaron de ser extraños para mí, hasta entonces uno de los tipos más pacíficos del mundo. Y lo sigo siendo, puesto que la apoteosis de violencia en la que me sumergía las incontables veces que jugué con «Doom» me servían para descargar de la mejor forma posible, es decir, sin meterme con nadie, la tensión y el stress del día a día.



Kilómetros de salas y corredores infestados de decenas de razas distintas de criaturas, creadas a partir de los sprites más sensacionales hasta entonces jamás contemplados, efectos espectaculares de disparos, explosiones y estallidos que alucinaron a nuestras retinas, estremecedores efectos de sonido en estéreo, todo para generar una atmósfera no apta para gente sensible.

Sólo queda decir, y creo que hablo en el nombre de millones de aficionados de todo el mundo, que si «Doom» no hubiera existido, la faz



del software de entretenimiento sería radicalmente distinta a la actual, y sin duda, mucho más aburrida.

TRUCOS

Estos son los trucos más utilizados de la historia del poke. Teclear las siguientes combinaciones durante la acción:

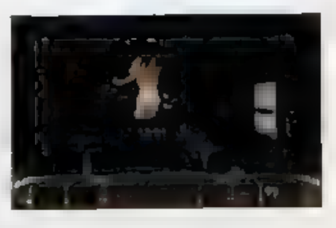
IDDQD: Invulnerable.
IDFFA: Todas las llaves y armas, armadura y munición al máximo.
IDSPISPOPD: Para atravesar las paredes.
IDMYPOS: Muestra las coordenadas de nuestra posición.
IDBEHOLD: Activa el menú de ayudas.
IDDT: Mapa completo mostrando la posición de todos los objetos.



Duke Nukem 3D

APOGEE/3D REALMS
1.996

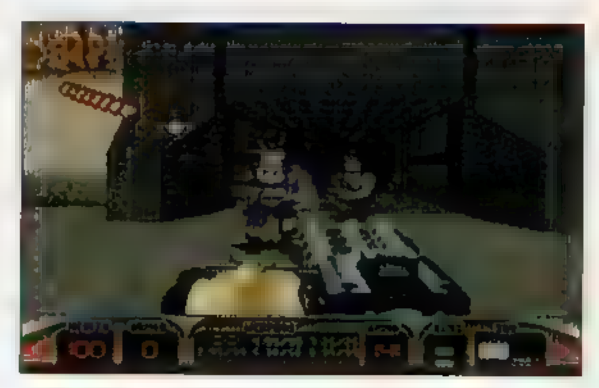
"Simplemente el mejor", reza el frontal de la caja que contiene el juego más explosivo de los últimos tiempos. Esta frase tan sentenciosa, además de ser cierta, está sacada de la revista que más sabe de juegos: Micromanía, por supuesto. La rotunda afirmación se refiere, claro está, al género de juegos de acción tridimensionales que han invadido el planeta, llenando nuestras pantallas de monstruos, sangre y olor a carne quemada.



Y es que muy dura ha sido la batalla para hacerse con la hegemonía 3D violenta llevada a los ordenadores. Esta lucha ha tenido, como todos sabéis, dos compañías como protagonistas. Por un lado, id Software con su revolucionario «Doom» y por otra parte Apogee/3D Realms con éste su «Duke Nukem 3D». Y lo que es mas, adelantándose al próximo y esperado bombazo de id: «Quake». ¿Cuál ha sido el secreto?

INCREÍBLE REALISMO

Pues para empezar, el realismo. Porque ningún juego "tipo Doom" ha tenido éxito si no ha aprobado la difícil asignatura de convertir al jugador en una máquina de destrucción realmente creíble. Eso se consigue, por supuesto, con una buen nivel técnico. Ese precisamente es el secreto que ha encumbrado a «Duke Nukem 3D» a lo más alto del olimpo de los arcades. Y ese secreto tiene nombre propio: "Build", el nuevo engine desarrollado por 3D Realms y responsable de todo el universo virtual en el que el jugador se ve inmerso jugando a ser Duke Nukem. Además, este ingenio es capaz de ofrecernos lo que ningún juego de este tipo nos había podido proporcionar: un nivel de detalle en los gráficos y una interactividad nunca vista hasta el momento. Todos los objetos que integran los fantásticos decorados son susceptibles de ser disparados, ofreciéndonos multitud de reacciones que pasan en la mayoría de las veces por espectaculares explosiones seguidas de desbordamientos de agua, derrumbamientos o estallido de cristales.



Unida a esta interactividad está la completa movilidad de nuestro personaje. Ninguna producción de software había sido capaz de hacer sentir al jugador la sensación de libertad de movimientos que podemos disfrutar en este arcade. Correr, saltar, nadar, volar, bucear, reptar, girar la cabeza hacia cualquier lado, todo es posible con sólo pulsar una tecla. Y de esa manera se consigue que el realismo sea total. Hablar con las exuberantes bailarinas, utilizar los servicios, echar una partidita en los salones recreativos, presenciar la acción que tiene lugar en otra habitación a través de un monitor, son tan sólo algunas de las acciones a llevar a cabo de la forma más natural.

A todo esto hay que unir, claro está, otro de los ingredientes fundamentales de esta clase de juegos. Lo habéis adivinado: el armamento. ¿Cómo sino iba a llegar este «Duke Nukem 3D» hasta donde ha llegado sin todo el arsenal que pone a nuestra disposición? Además, la originalidad también tiene cabida en este apartado. Desde la "inocente" patadita, hasta las más sofisticadas armas láser, pasando por aquella que convierte al enemigo en hielo, para luego ser roto en pedazos con una patada, o la que encoge al enemigo para después pisarlo dejando el consabido resto de sangre en el suelo, o la que nos permite arrojar granadas para luego producir su detonación a distancia y terminando por las trampas láser que pueden ser dejadas



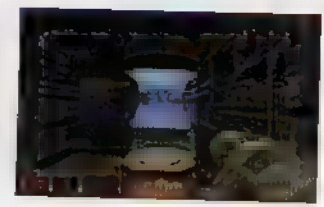
en cualquier pared para detonar ante la presencia de cualquiera que atraviese el rayo de luz que proyectan.

UN MAPA DE ENSUEÑO

Otro ingrediente presente en cualquier producción tridimensional que se precie, como es el mapa, también ha sido elevado a cotas de calidad insospechada en este universo cuajado de monstruos y sangre. Con «Duke Nukem 3D» se terminaron los mapas realizados con cuatro líneas de color. Ahora es posible ver en la clásica proyección cenital todos los colores, texturas y detalles del juego en 3D, incluido restos de sangre, puertas, y todo lo necesario para prácticamente jugar en esta modalidad si no fuera porque los enemigos no aparecen –aunque sí se pueden oír–. Esta evolución en la representación de mapas permite, entre otras cosas una mejor orientación en el juego, con lo que el jugador sabe siempre el terreno que pisa y puede identificar así los lugares que ya ha recorrido.

Tampoco se podían olvidar los creadores de esta joya del arcade de excitar las dotes de deducción e inteligencia del jugador con la inclusión de puzzles que en la mayoría de los casos sirven para abrir esa puerta o acceder a esa habitación secreta que aún no parece en nuestro mapa. Las típicas tarjetas coloreadas de acceso, unidas a la gran multitud de interruptores, palancas y demás mecanismos, no siempre a la vista, sirven para encontrar rincones ocultos –incluso bajo el agua–, que esconden muchas veces esos jugosas ayudas en forma de botiquín, armamento, munición o esteroides.

Como no podía ser de otra forma, pese a la innegable calidad de esta maravilla tridimensional, algunos sólo quisieron ver en este «Duke Nukem 3D» un nuevo objetivo para criticar la violencia en los videojuegos. Hay sangre, sí, mucha sangre, y muchas vísceras desparramadas, y muchos ojos que saltan de sus órbitas, pero también hay una opción, recomendada para los padres más susceptibles, mediante la cual este sanguinario ingrediente desaparece de la acción.



Retomando la tajante frase que abre este comentario, pasará mucho tiempo antes de que «Duke Nukem 3D» se vea relegado a un segundo lugar en la lista de producciones tridimensionales más auténticas y de mayor calidad.

ALGUNOS TRUQUILLOS

A continuación la lista de códigos más completa para el juego más completo de 3D Realms. Sin duda que los disfrutaréis, ya que funcionan tanto en la versión shareware como en la registrada. Tecleadlos en cualquier momento del juego.

DNCORNHOLIO: Activa God Mode (invulnerabilidad y jetpack infinito).
DNKROZ: Otra forma de acceder al God Mode.
DNVIEW: Nos muestra la vista externa (como si hubiéramos pulsado F7).
DNHYPER: Nos mete al cuerpo una buena ración de esteroides.
DNITEMS: Todos los objetos y llaves del inventario.
DNWEAPONS: Todas las armas cargadas al máximo.
DNKEYS: Todas las llaves.
DNSTUFF: Todas las llaves, armas al máximo y objetos del inventario.
DNSCOTTYxyz: Nos lleva al nivel indicado por xyz, donde x es el número de episodio y yz el de nivel.
DNSKILLx: Cambia el nivel de dificultad al indicado en x (entre 0 y 3).
DNUNLOCK: Abre todas las puertas (No funciona en la shareware).
DNMONSTERS: Elimina los monstruos del nivel donde nos encontremos.
DNCLIP: Atravesar las paredes –si salimos del mapa el juego se colgará–.
DNSHOWMAP: Nos muestra el mapa al completo.
DNCASHMAN: Al pulsar espacio soltaremos dinero.
DNCOORDS: Muestra nuestras coordenadas sobre el mapa.
DNRATE: Muestra el frame rate.
DNBETA: Imprime por pantalla el mensaje: "Pirates Suck!".
DNALLEN: Saca por pantalla el mensaje: "Buy Major Strike".
DNTODD: Muestra el mensaje: "Register Cosmo Today".

Lemmings 3D

PSYGNOSIS
1.995

Nada se puede decir de los Lemmings que nunca se haya dicho miles de veces. Son los personajes –es un insulto llamarlos sprites– del mundo del software de entretenimiento que más ríos de tinta han hecho correr. Las cifras de ventas en el mercado mundial, y teniendo en cuenta que han visitado todos los formatos, demuestran que casi ningún videoadicto a escapado a su irresistible atracción. Incluso algunos que no eran adictos se metieron en nuestro mundillo gracias a ellos. Tras varias continuaciones del original, entregas con nuevos niveles y secuelas que sólo presentaban ligeras variaciones, todo apuntaba a un final terriblemente próximo, pero llegó Psygnosis y lo cambió todo sin cambiar casi nada con el uso de la tercera dimensión.

Si exceptuamos el defecto de las miles de horas que nos han hecho perder, tal vez el único pero que todo el mundo le ponía a cualquier programa de los Lemmings era lo chiquitajos que eran, lo que hacía difícil seleccionar al lemming adecuado en el instante en que estuviera rodeado por sus numerosos compañeros. Gracias al imparable avance de la





tecnología tridimensional creada a base de mapeados de texturas, en Clockworks pensaron que lo que necesitaban para arreglar este problema, y de paso dar un giro radical a la serie, era precisamente transformar la bidimensionalidad de esos cientos de escenarios destinados a hacer sufrir al adicto, en mundos totalmente tridimensionales que pudieran ser contemplados desde cualquier punto de vista.

TODO NUEVO

El resultado ha sido francamente espectacular. Además de cuatro cámaras prefijadas, podemos mover la cámara mediante zoom y rotación hasta colocarla con el campo de visión que necesitemos en cada momento. De esta manera ya no tendremos ningún problema para pulsar sobre el lemming deseado, ver lo que hay tras un obstáculo, examinar con todo detalle una trampa u obstáculo, etc. El objetivo y el estilo de juego sigue siendo el mismo: cientos de lemmings aparecen por una trampilla y desde el instante en que pisan el suelo deberemos preocuparnos de salvarles de múltiples y muy diversos peligros para hacerles llegar hasta la salida. La tercera dimensión añade nuevos retos: los escenarios son generalmente mucho más grandes e intrincados, y cuesta un poco acostumbrarse a tener que pausar el juego hasta colocar la cámara en la posición que mejor muestre la zona de acción. Pero las ventajas, tanto en espectacularidad como en facilidad de selección y visionado, son evidentes. Además, el lemming virtual, es decir, la cámara subjetiva desde uno de ellos, dota a la acción de un protagonismo inusitado. Más que salvar a los lemmings, se trata de salvarnos a nosotros mismos como si estuviéramos en un arcade o un juego de rol



con perspectiva subjetiva, pues poco menos que nos convertimos en uno de ellos.

LA CALIDAD ESPERADA

Todos los elementos que construyen y conforman los escenarios, como los cielos, suelos y construcciones, presentan un diseño repleto de calidad y fantasía. Los colores, tonos e iluminación siempre son brillantes y contribuyen a realzar un aspecto humorístico y simpático que en esta entrega es mucho mayor que en las anteriores, bastante más oscuras.

Pese a la constante preocupación y tensión neuronal que nos invade, los sonidos, las voces de los lemmings y la extravagante banda sonora provocan siempre que la sonrisa inunde nuestro rostro y que la procesión vaya por dentro.

A los tipos de lemmings ya conocidos se han unido nuevas especialidades –bloqueadores que indican la dirección hacia la que girarán los lemmings, trapecistas que descienden por una cuerda agarrados a una rueda y el imparable lemming virtual–. En total nos esperan 80 escenarios en 3D que transcurren en mundos de estilo tan diferente como una nave espacial, las olimpiadas, una pirámide egipcia y montañas de nieve. Para aumentar aún más el atractivo visual se han incorporado divertidas secuencias cinemáticas en SVGA entre los niveles. En resumen, el sistema es el de siempre, pero la manera de contemplar la acción es tan diferente que todo es nuevo.

CÓDIGOS DE NIVELES

NIVEL FUN
01-Lógicamente, no tiene.
02-BLIMBING
03-FANAGALO
04-DRIKSIE
05-KURTOSIS
06-GRAGATIM
07-WALLAROO
08-AVENTAIL
09-GAZOGENE
10-JINGBANG
11-DIALLAGE
12-BUNODONT
13-NAINSOOK
14-YAKIMONA
15-FUMITORY
16-CINGULUM
17-BESLAVER
18-ANABLEPS
19-QUINCUNX
20-TARLATAN

NIVEL TRICKY
21-KAMACITE
22-GUMMOSIS
23-PRODNOSE
24-NGULTRUM
25-COTTABUS
26-BEDAGGLE
27-EPICALYX
28-HOMALOID
29-LALLYGAG
30-BILABIAL
31-CACOFOGO
32-METAVURT
33-SLOWBURN
34-PELLUCID
35-MAKIMONO
36-KHUSKHUS
37-DISPLODE
38-RACAHOUT
39-ORGULOUS
40-DUNCEDOM

CÓDIGOS DE NIVELES

NIVEL TAXING
41-CABOCEER
42-GEROPIGA
43-BONTEBOK
44-EMPYREAL
45-LANGLAUF
46-NANNYGAI
47-SARATOGA
48-QUINTAIN
49-MUSQUASH
50-ZOMBORUK
51-SKILLING
52-WOBEGONE
53-BINDIEYE
54-FRAXINUS
55-UNDWORM
56-CURLICUE
57-HANEPOOR
58-IDEMQUOD
59-BLANDISH
60-MALAGASY

NIVEL MAYHEM
61-CHORIAMB
62-GARGANEY
63-KAOLIANG
64-MAROCAIN
65-OBTEMPER
66-TASTEVIN
67-VELLOZIA
68-BORACHIO
69-JACKAROO
70-COOLAMON
71-BANAUSIC
72-FABURDEN
73-RECKLING
74-MIRLITON
75-OPAPANAX
76-BIMBASHI
77-CAATINGA
78-PENSTOCK
79-SPRINGAL
80-BABIRUSA

Magic Carpet I y II

BULLFROG
1.995

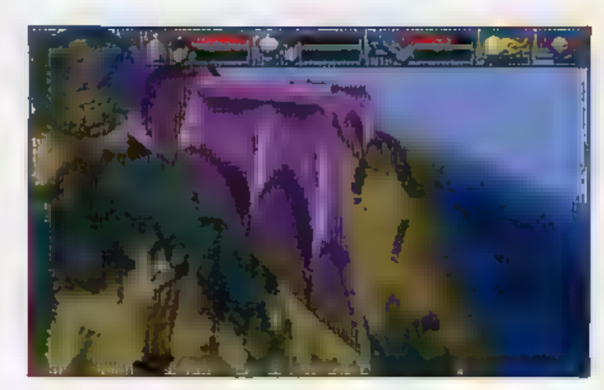
Es difícil afirmarlo cuando se trata de una compañía que tiene en su haber títulos con tanta solera, pero nos podemos atrever a decir que «Magic Carpet» es el arcade más original, revolucionario y divertido de Bullfrog. Y en general, de todos los que aparecieron en el año 95.





Es una afirmación un poco arriesgada, pero no gratuita para calificar un programa que sorprendió a propios y extraños, y que en muchos países fue elegido como mejor juego del año. «Magic Carpet», y su continuación, son un grandioso tour –cien niveles en total si contamos las dos partes y el disco de escenarios helados de «Hidden Worlds»– por tierras de magia y fantasía oriental a lomos de una alfombra voladora, con el único objetivo de derrotar al mal

Innovador, pero no tan sólo en su concepción, sino sobre todo en su realización a base de polígonos que se generaban en tiempo real para crear mundos 3D de extraordinaria belleza y realismo. También es cierto que para que esa generación se produjera en condiciones y en la máxima resolución que proporcionaba el juego, era necesario un ordenador bastante respetable –Pentium–. Pero si se tenía, la sensación de que disfrutábamos al maniobrar la alfombra por cañones y valles esquivando obstáculos y acabando con los enemigos, era sencillamente grandiosa.



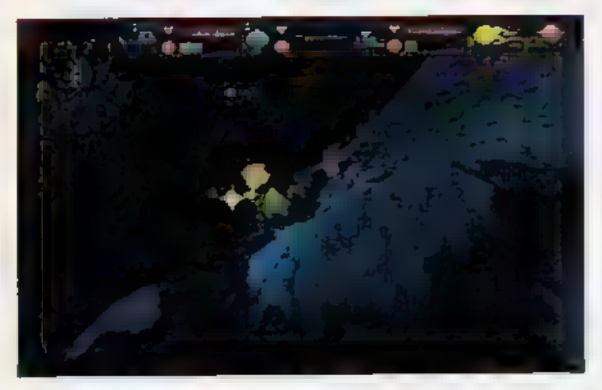
TODO MAGIA

La magia lo es todo en «Magic Carpet». El combustible para llevar a cabo nuestras misiones es el preciado maná que da vida a todas las criaturas y levanta las construcciones. Gracias a ese maná podremos poner en práctica los hechizos que el juego pone a nuestra disposición dispersados por el mapeado de cada una de las misiones. Veinticuatro conjuros –aumentados en número y poder en «Magic Carpet 2»– con los que modificar la faz del mundo, destruir enemigos para hacernos con su maná, y con los que construir nuestra fortaleza para almacenarlo.

La tónica de mundos desérticos de «Magic Carpet» se transformó radicalmente en su segunda parte con la aparición de escenarios mucho más variados, en los que la acción transcurría de noche, en el interior de ciudades, o en túneles y pasadizos cerrados.

El primero tenía una estructura más lineal, en modo campaña, mientras que en la segunda parte, el mundo como tal estaba más definido, con submundos regidos por los sirvientes del diablo, y que podíamos visitar en distinto orden para llevar a cabo objetivos muy concretos y variados.

En cualquiera de los dos juegos, el recorrido de los mundos con nuestra alfombra era excitante y muy divertido, con movimientos



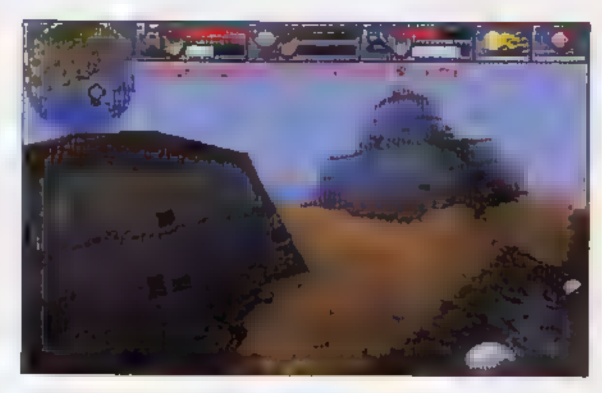
suaves y rápidos y un control peculiar pero efectivo cuando lográbamos acostumbrarnos a él.

En lo que respecta a los enemigos, igual de variados en las dos partes, aunque en la segunda se hicieron algo más correosos y con formas de combate más específicas. Los mismos problemas con una cara distinta.

LA PIEZA CLAVE

La piedra filosofal de Bullfrog en este caso ha sido un engine que les ha dado para realizar las dos partes de «Magic Carpet» y «Hi-Octane». Una herramienta 3D que trabaja tanto en VGA como SVGA consiguiendo resultados espectaculares en definición y realismo. Son de los entornos 3D más libres y potentes, dentro de que no permiten movimiento en cualquier dirección –como en «Descent»–, pero sí una maniobrabilidad y progresión prácticamente ilimitada. La ambientación total se completa con los efectos especiales, de los que las explosiones, fuego, sombras y cielo son de los mas normalitos. Porque los más destacados son los de oleaje, reflejos, y la bruma que evita que se note en exceso la generación poligonal. Asimismo, el uso que se hace de los efectos de sonido y de la música es equilibrado, ambientando sin llegar a cansar.





En resumen, la saga «Magic Carpet» es aún hoy una de las mejores experiencias 3D que podemos disfrutar en un ordenador. Experiencia que se verá enormemente acrecentada si hacemos uso del modo gráfico estereoscópico –con gafas incluidas–, o poseemos uno de los dispositivos de realidad virtual –fue de los primeros en soportarlos–. Como veis, pioneros en casi todo.

Y AHORA, UNOS TRUQUILLOS

Para activar el Cheat Mode de «Magic Carpet» presionad la tecla l y escribid RATTY. Las siguientes combinaciones de teclas os darán muchas ventajas:

ALT y F1: Todos los hechizos.
ALT y F2: Maná a montones.
ALT y F6: Para curar nuestras heridas.
ALT y F7: Mata a todos los monstruos de la fase en la que estemos.
SHIFT y C: Completa la fase y pasa a la siguiente.

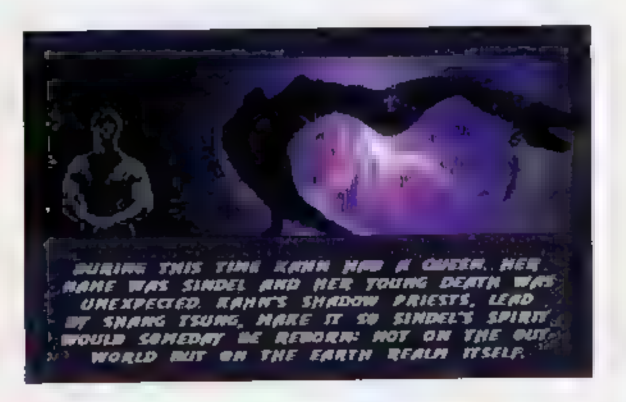
El modo de funcionamiento de los códigos para «Magic Carpet 2» es idéntico, salvo que para activarlos deberéis presionar l y después escribir WINDY, y además de los anteriores también tenéis:

ALT y F3: Destruye a todos los otros jugadores.
ALT y F4: Destruye todos los castillos.
ALT y F5: Destruye todos los globos.
ALT y F8: Aumenta nuestros puntos de experiencia.
ALT y F9: Nos permite usar libremente todos los hechizos.
ALT y F10: Somos invencibles.
SHIFT y D: Completa el objetivo actual.

Mortal Kombat 3

MIDWAY/GTIN INTERACTIVE
1.995

«Mortal Kombat» fue la promesa que hoy se ha convertido en toda una realidad; el PC es una de las mejores plataformas para beat´em ups. La culminación de esta ya mítica saga, o el hecho de que tanto esta conversión de las recreativas como la que se hizo del «Primal Rage» hayan sido las más fieles al original, unido a la proliferación de pads de cuatro botones –antes especies únicas del hábitat de las consolas– y a la aparición de decenas de títulos donde antes sólo había un par de ellos y de escasa calidad, han transformado la estimación que los consoleros tenían de nuestros PCs: si antes se reían, ahora sienten envidia.



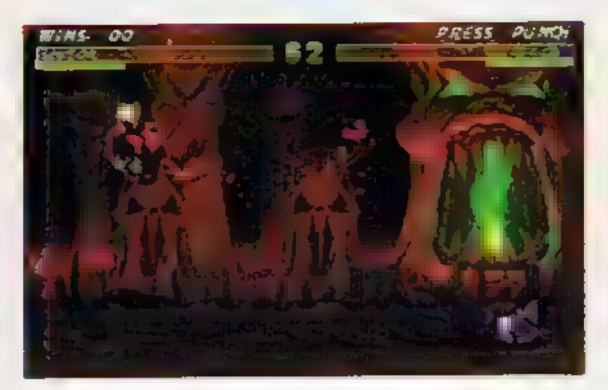


El desarrollo de este género ha llegado hasta tal punto que incluso ha cambiado la perspectiva. Ahora programas como "Fx Fighter» o «Virtua Fighter» presentan la acción en tres dimensiones en vez de la habitual perspectiva lateral bidimensional. Pero el principal inconveniente que para los más puristas del genero tiene esta técnica es, por encima de tener que acostumbrarse al cambio continuo del ángulo de visión, el escaso atractivo de los sprites poligonales. Y es que no hay nada como la digitalización de luchadores reales para dotar al combate de un realismo que lleve el nivel de violencia al elevado punto que se necesita en este tipo de programas. «Mortal Kombat 3» supone la culminación de esta técnica.

EXACTA A LA RECREATIVA

No se puede pedir mayor espectacularidad en la representación de los combates. La perfecta definición y el enorme tamaño de los sprites –tan reales como diferentes en su anatomía–, estilos de lucha y armas, junto a la magnífica detección de golpes e impactos y a los efectos especiales de chorros de sangre que salen de los arqueados cuerpos de los luchadores, hacen que la emoción e intensidad de los combates se viva en todo su esplendor. Un esplendor de violencia sin límite, pero ya hemos discutido miles de veces el tema al hablar de los juegos de lucha.

Esta tercera parte de la serie destaca, además, por el excelente trabajo realizado en la creación de los escenarios, que siempre se dejan un poco de lado en el género. Ademas de poseer varias pantallas en sentido horizontal entre las que los guerreros se mueven con un scroll muy



suave, hay, entre el gran número de decorados diferentes, algunos que presentan una tercera dimensión perfectamente conseguida, y otros con varios pisos a los que accedemos con espectaculares ganchos que lanzan a nuestro rival hacia el techo, que saltará en mil pedazos para aparecer en el nivel superior.

SONIDO SIN IGUAL



Junto a la increíble calidad de los sprites y los escenarios, no se puede dejar de mencionar unos efectos de sonido y una banda sonora que explotan al máximo las posibilidades de las tarjetas de 16 Bits y las de las que poseen la impagable síntesis por tabla de ondas. En estéreo, con todo tipo de gritos y quejidos, sonidos de golpes tan estruendosos como realistas, es una auténtica maravilla ponerse los cascos para disfrutar de un sonido virtualmente idéntico al de la recreativa original.

MÁS OPCIONES

Se ha incrementado el número de luchadores, armas, y golpes especiales. Además de los movimientos de ataque y defensa clásicos, hay hasta tres tipos secuencias especiales: fatalities, babalities y animalities. La



animación es asombrosa; se ha aumentado el número de frames hasta el máximo para la realización de los cientos de movimientos que pueden realizarse con el mejor instrumento del beat´em up: el pad de cuatro botones. Rayos mágicos, ametralladoras, todo tipo de armas blancas y otras menos habituales, como las melenas, sirven para infringir el máximo daño al rival de la forma más espectacular posible. Motaro y Shao-Khan son los luchadores más impresionantes y terroríficos que hemos visto. Por supuesto, se permite el modo de dos jugadores y varios niveles de dificultad para que cualquier aficionado, sea cual sea el color de su cinturón, pueda demostrar en «Mortal Kombat 3» su dominio de las artes marciales y de otras no tan artísticas.

TRUCOS

Arrancando el programa con estas claves podréis disfrutar de unas posibilidades de lo más atractivo:

MK3 1000000: Dispondréis de Motaro y Shao-Khan en el modo dos jugadores.
MK3 0666: Se puede jugar con Smoke en el máximo nivel de dificultad.
MK3 666: Igual que el anterior, pero en el grado fácil.
MK3 8000: Incrementa la velocidad de la acción.
MK3 603015: Visión en cámara lenta.
MK3 1995: Luchadores invisibles.
MK3 1111: Sprites diminutos.
MK3 8888: Sprites ensanchados.
MK3 9966: Modo invertido.

Quake

ID SOFTWARE
1.996

Han vuelto. Y lo han vuelto a hacer. Los chicos de id Software contraatacan con una de las piezas de software más alucinantes vistas últimamente, demostrando que si bien otros pueden estar ahí, disputándoles el puesto, pocos, muy pocos hay capaces de atreverse a toserles.
«Quake» ha sido esperado, retrasado, se ha especulado sobre su contenido una y mil veces, pero la única conclusión válida es que id ha echado el resto y ha programado un señor juego que, en su terreno, puede plantearse como el modelo a seguir, y a batir.

Cuando se supo que id estaba metida de lleno en un nuevo desarrollo, las campanas se echaron al vuelo y todos empezamos a pensar en un nuevo, más original y técnicamente más avanzado «Doom». Y aunque esto no era del todo cierto, el tiempo ha venido a darnos en parte la razón.



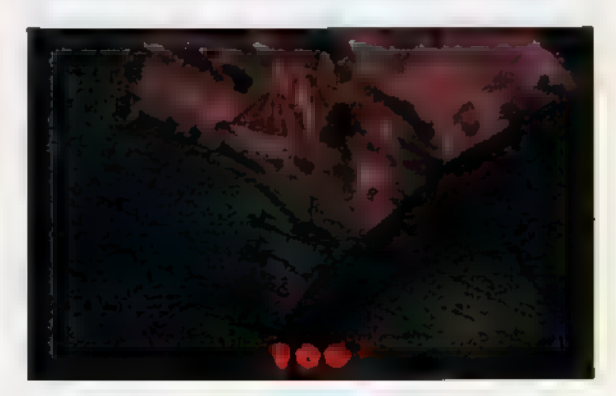
Partiendo de una base muy similar a la que diera vida al mítico programa, id se planteó, sin embargo, un desarrollo bastante distinto de la programación y el diseño de su nuevo "hijo".



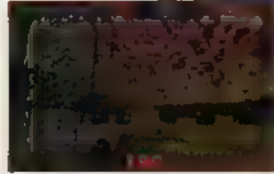
EL PRIMER RETO

El objetivo primordial era crear un entorno 3D real con un diseño poligonal de los personajes, para lo que id comenzó a desarrollar «Quake» desde el cero absoluto. Las posibles influencias procedentes de títulos anteriores se limitaron a ideas de diseño y concepto, pero nada más allá. Había que preparar algo totalmente nuevo, y ese fue el primer reto.

El diseño y programación del engine fue el primer paso. Crear la posibilidad de alturas reales, pisos sobre pisos, rampas, puentes y distintos ambientes que se combinaran con veracidad formó el primer problema. El siguiente fue, no ya el diseño, sino conseguir que el ordenador gestionara con eficacia las animaciones de los modelos 3D de Alias. Para







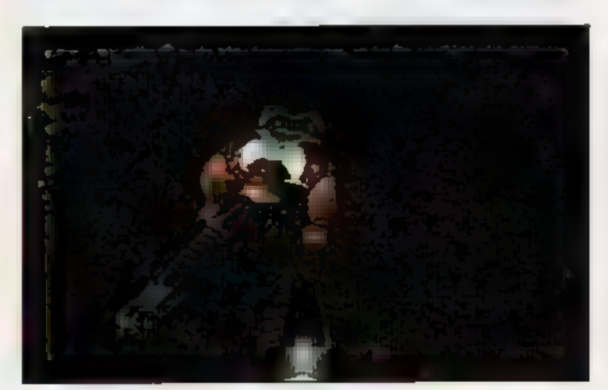
ello, se optó por una técnica mixta, en la que partiendo de un exagerado número de frames por personaje, en determinadas situaciones el programa fuera capaz de modificar en tiempo real ciertos parametros según la situación y el entorno, adaptando cada movimiento al instante real.

Y después de hecho el trabajo más "sucio", se pasó al diseño de los niveles y los detalles posteriores.

Para el primer punto id desarrolló el "QuakeED", una utilidad que permite modificar instantáneamente cualquier punto en un nivel del juego y comprobar en tiempo real el resultado. Para la programación, y dado que se preveía la inclusión de ciertos efectos físicos reales, luces dinámicas, etc., lo que estos monstruos del software hicieron fue crearse su propia versión de C, el QuakeC. Y despues de conocer, un poco por encima, como se creó el juego, todo lo que se puede decir sobre «Quake» son alabanzas y ensalzar la calidad del programa.

A TRAVÉS DE REDES

La nueva obra maestra de id podría no ser original, pero posee ciertos detalles que nadie mas ha conseguido implementar hasta el momento. Y,



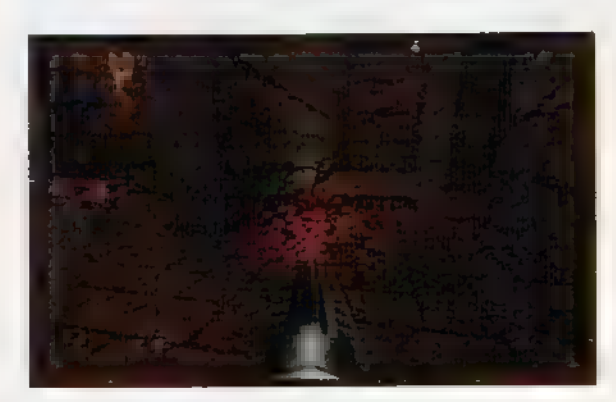


aún así, lo que importa es que resulta tan real, adictivo y está tan bien programado que cualquier otro aspecto puede ser pasado por alto.

Como era de esperar, «Quake» no se reduce a ser un arcade frenetico, sino que encuentra una de sus mejores bazas en el juego a través de redes. Bien en area local, bien mediante Internet. Y bien en modo cooperativo o deathmatch, la acción se desarrolla de tal manera, que resulta imposible no descubrirse ante el talento de id.

Las últimas noticias sobre el lanzamiento definitivo de «Quake» –toda vez que la versión shareware ya está disponible y la podéis encontrar en el CD-ROM de Micromanía que aparece este mismo mes– apuntan a primeros de septiembre como fecha tope –¡se hará real por fin el lanzamiento de este esperado juego de id!–

Un momento a partir del cual se podrá descubrir toda la verdad sobre uno de los programas mas deseados de los ultimos tiempos, y que antes de ver la luz se ha convertido en un clásico por derecho propio.



Rebel Assault II. The Hidden Empire

LUCASARTS
1.996

Los seguidores de la saga «Star Wars» recibieron esta segunda entrega informática de las aventuras de los rebeldes contra el imperio con gran expectación. Hacía ya más de dos años desde que LucasArts sorprendiera a propios y extraños con el lanzamiento de «Rebel Assault» con el CD-ROM como nuevo y revolucionario soporte capaz de albergar en su interior asombrosas escenas digitalizadas de las películas de la saga.

Pero el simple hecho de presentar un juego tan revolucionario, con todas las técnicas necesarias para que cualquier ordenador pudiera mostrar lo más parecido a una película real a pantalla completa combinada con sprites gráficos que, en aquella ocasión, todo hay que decirlo, "cantaban" bastante, supuso todo un avance en el mundo del software.

ENMENDAR LOS ERRORES

A este «Rebel II», pues, le tocaba enmendar todos esos errores de los que adolecía la primera entrega y poner al día la historia de «La Guerra de las Galaxias». La primera sorpresa nos la llevamos todos al enteramos de que, para la ocasión, se estaban rodando escenas completamente nuevas y exclusivas para el juego –todo un acontecimiento si tenemos en cuenta que «El Retorno del Jedi» data ya de 1.982–, con lo que la envergadura del proyecto alcanzaba cotas espectaculares. ¿El resultado? No menos espectacular. Esta vez el video a pantalla completa hace gala de una resolución en SVGA digna de una producción cinematográfica, los nuevos actores digitalizados se mezclan con toda naturalidad con los fondos realizados con avanzadas técnicas de render, y todo el conjunto ofrece un aspecto extraordinario.



En cuanto al nuevo argumento... bueno, se trata de el episodio número II de la saga, titulado «The Hidden Empire», y no hace sino redundar en la historia de la nueva arma secreta descubierta por el Imperio contra la que deben luchar los rebeldes. En esta ocasión se trata de un mecanismo por el cual las naves imperiales se ocultan misteriosamente atacando a los rebeldes por sorpresa. En el centro de toda esta intriga se alza el Triángulo Dreighton –versión interestelar del triangulo de las Bermudas–, un sector del espacio donde se producen multitud de desapariciones de pilotos rebeldes sin causa aparente. Esta es la excusa para presentar una nueva intriga espacial en la que la Alianza Rebelde procura por todos los medios de encontrar respuesta al misterio, secuestrando naves enemigas, introduciéndose en las bases imperiales y, cómo no, librando mil y un batallas.

Así, el desarrollo de «Rebel II» se parece bastante al de su antecesor, aunque en este caso todo el programa esta estructurado como una auténtica película con partes interactivas intercaladas. De esta forma, la acción se divide en 15 misiones –final aparte–, accesibles por medio de contraseñas, en las que se pueden distinguir tres tipos de misiones. Por un lado, aquellas que tienen como protagonistas las batallas espaciales, en las que nuestro objetivo será hacer frente a diversas oleadas de cazas TIE, a los mandos tanto de X Wing, Y Wing o Corvetas Corellian como de naves imperiales. Otras misiones nos llevan a infiltrarnos en bases enemigas, para,





a pie, enfrentamos a las tropas de asalto enemigas con el fin de conseguir propósitos como el secuestro de naves o el rescate de rebeldes capturados. Por último, no podían faltar las trepidantes fases en las que, a bordo de naves o aeromotos, tendremos que probar nuestra habilidad a la hora de pilotar nuestra nave, ya sea a través de estrechos espacios cuajados de armamento enemigo o sorteando campos de minas o meteoritos, a la vez que damos cuenta de las naves imperiales.

MULTITUD DE OPCIONES

Como ya ocurría también con «Rebel Assault», «Hidden Empire» cuenta con multitud de opciones que van desde la elección del grado de dificultad hasta el increíble editor que permite variar un buen puñado de parámetros del juego con el fin de adecuar la acción a nuestras preferencias –acierto enemigo, nivel de repetición de láser, daños sufridos...–.

En definitiva, LucasArts volvió a dar en la diana con esta secuela galáctica que destacó desde un primer momento por sus impresionantes imágenes gracias a las nuevas rutinas de compresión de vídeo que permitían, en máxima resolución, disfrutar prácticamente de una nueva película «Star Wars» en las pantallas de nuestro ordenador.

¿Será este un anticipo de las nuevas películas de la serie «Star Wars»?

Aquí van los códigos para todas las fases en todos los niveles de dificultad.

PRINCIPIANTE:	NOVATO:
Fase 2: ¡ABBA	Fase 2: EWOKS
Fase 3: ENDOR	Fase 3: CHEWIE
Fase 4: LACHTON	Fase 4: DANKIN
Fase 5: BORSK	Fase 5: NOGHRI
Fase 6: KROYIES	Fase 6: CHAMMA
Fase 7: AURIL	Fase 7: BOGGA
Fase 8: KAMPL	Fase 8: INCOM
Fase 9: FERRIER	Fase 9: KOTHLIS
Fase 10: GALIA	Fase 10: KRATH
Fase 11: DENARII	Fase 11: SIOSK
Fase 12: SADOW	Fase 12: ADEGAN
Fase 13: ONDERON	Fase 13: AMANOA
Fase 14: ALEEMA	Fase 14: AMBRIA
Fase 15: CATHAR	Fase 15: SYLVAR

EXPERTO:	NORMAL:	USUARIO 1/2:
Fase 2: ANAKIN	Fase 2: BANTHA	Fase 2: WOOKIE
Fase 3: KENOBI	Fase 3: KATANA	Fase 3: DROID
Fase 4: FORTUNA	Fase 4: DENGAR	Fase 4: RODIAN
Fase 5: MODON	Fase 5: PELLAEON	Fase 5: BPFASSH
Fase 6: OMMIN	Fase 6: ITHULL	Fase 6: KSHYY
Fase 7: REKKON	Fase 7: STENNESS	Fase 7: TORVE
Fase 8: SHAZEEN	Fase 8: MYRKR	Fase 8: SLUISSI
Fase 9: KIIRIUM	Fase 9: CHURBA	Fase 9: PALANHI
Fase 10: GUNDARK	Fase 10: ARTOO	Fase 10: DROKKO
Fase 11: DIANOGA	Fase 11: SATAL	Fase 11: NATTH
Fase 12: ATUARRE	Fase 12: LOBUE	Fase 12: SABACC
Fase 13: ESSADA	Fase 13: DENEBA	Fase 13: ANDUR
Fase 14: PAPLOO	Fase 14: STURM	Fase 14: ARKANIA
Fase 15: NASHTA	Fase 15: CRADO	Fase 15: DIATH

ALGUNOS TRUQUILLOS

Para activar los códigos sólo tenéis que pulsar ALT y V, y después lo siguiente:

FORCE MODE:
LETGO: Activa el Force Mode.
+ (tecla MAS): Disminuye el daño.
- (tecla MENOS): Aumenta el daño.
ALT y E: Vida Extra.
ALT y L: Vidas infinitas.

YODA MODE:
ISNOTRY: Activa el Yoda Mode (estando en el Force Mode).
ESC: Pasamos de fase.
ALT y J y Numero de fase: Vamos a la fase indicada.
ALT y P: Autoplay.
ALT y M: Muestra todos los vídeos.

Screamer

VIRGIN
1.995



Hasta hace poco tiempo, al hablar de coches en el PC siempre pensábamos en complejos y realistas simuladores de las distintas competiciones automovilísticas y soñábamos con esos frenéticos arcades sobre cuatro o dos ruedas que parecían reservados a las máquinas recreativas y a sus versiones domésticas, las consolas. Pero como ha sucedido en otros géneros, el PC también demuestra haber nacido para sentarnos al volante de trepidantes arcades de automovilismo tan vertiginosos y espectaculares como «Destruction Derby», «Big Red Racing Adventure» y «Screamer», sin duda el mejor de su clase tanto para ordenadores personales como para, posiblemente, todos los formatos.



Y es que cuando pilotamos cualquiera de los prototipos de competición disponibles, ya sea con un teclado, un joystick y sobre todo si es con el volante y los pedales de ThrustMaster, se tiene esa sensación indescriptible que sentimos cuando echamos veinte duros en la ranura y disfrutamos de la ultima tecnologia en maquinas recreativas. El aspecto audiovisual de «Screamer» sólo puede ser definido si decimos que se adelanta a su época. Aunque no tengamos el Pentium a 120 Mhz y los 16 Mb necesarios para mover la asombrosa calidad de definición de los gráficos en alta resolución, no se puede decir que nos tendremos que conformar con la VGA, porque el grado de elaboracion aun en baja resolución es tan alto que la siempre enorme diferencia con respecto a su hermana mayor, en esta ocasión, es la más reducida que hemos podido ver.

COMO LA MEJOR RECREATIVA

Si ya es normal que la calzada presente la trama de texturas que provocan la sensación de movimiento, en «Screamer» esta sensación logra su máximo grado de realismo al alcanzar tanto el entramado del asfalto como todo los elementos decorativos de los escenarios a un nivel de elaboración casi fotográfico. Al devorar kilómetros, ante nuestros ojos se van apareciendo con todo esplendor edificios, túneles, puentes, montañas, castillos, atracciones, arcos de triunfo, catedrales, playas, cascadas, y demás construcciones humanas o naturales típicas en los paisajes de los cuatro tipos diferentes de circuitos –urbano, valle, costero y de montaña–. La sobresaliente calidad gráfica de todo lo que envuelve y recorre nuestro coche provoca una sensación de vertiginosa velocidad pocas veces conseguida en el género.

Punto de Mira





ADICCIÓN SIN LÍMITE

Pero lo que definitivamente eleva la categoría visual de este programa al grado de sublime alucinación es la animación y movimiento de trenes, helicópteros, aviones, enormes pantallas de vídeo con imagen en acción, carteles y pancartas. Si a todo lo dicho unimos una banda sonora que anima a no soltar el acelerador, un apartado sonoro que además de cientos de efectos de sonido digitalizados incluye los más jocosos comentarios y la repetición desde casi todas las perspectivas imaginables de toda la carrera, os daréis cuenta de que es lo más parecido que hay a una máquina recreativa.

La variedad es otro de los puntos fuertes de este programa. Seis circuitos de muy diferente diseño y recorrido que si ganamos el campeonato se transformarán en doce al posibilitar las carreras en sentido contrario. Doce coches diferentes basados en prototipos de competición de Ferrari, Porsche, Mitsubishi, Lamborghini y Chevrolet, cada uno con sus propias características de tipo de cambio, velocidad, aceleración y agarre. El número trece estará disponible si alcanzamos el éxito y se mueve nada menos que a propulsión. Su nombre le hace justicia. La Bala. También hay otras modalidades, como la lucha contra el crono, derribar conos y atravesar puertas formadas por los mismos como si de un eslálom de esquí se tratara. Y si tenéis un amigete con ganas de pelea, se permiten hasta ocho jugadores en red.

TRUCOS

Cada uno tiene su propio estilo de conducción, pero la única ley que se puede aplicar es evitar usar el freno, pues una pulsación mínimamente intensa provocará el bloqueo total de las ruedas y el consiguiente gran castañazo. Sólo con mucha, mucha práctica dominaréis el tacto del mismo, cuyo uso debe ser siempre muy suave. Lo mejor es reducir con la caja de cambios.

Aquí tenéis, además, una serie de palabras que, tecleadas en el menú principal, os proporcionarán ayudas y también nuevos retos:



ABURN: Acceder al nivel de dificultad de postcombustión.

MONTY: Cambia la forma de los iconos, vallas y balizas que ahora son muñecas japonesas, conejos, carros de bebe, etc.

TAZOR: Os permitirá poneros al volante de la joya de la automoción: La Bala.

VTELO: Todos los circuitos.

INVER: Todos los circuitos, más los invertidos.

CLOCK: Sin cronómetro.

MIRRO: Modo espejo, se invierten la posición y dirección de los decorados. Las curvas estarán en sentido contrario al que conocemos, con lo que tendremos 12 nuevos circuitos.

UPDOW: Pantalla hacia abajo. Como si os sentáis en el backet boca abajo.

JOINT: Otros modelos de señales.

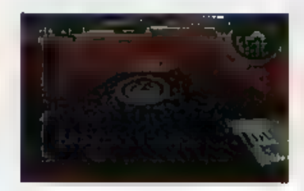
Terminal Velocity

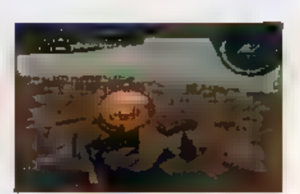
3D REALMS
1.995

Otro Arcade tridimensional, de la mano de 3D Realms. En esta ocasión se abandonó el entorno tétrico y sangriento característico de estas producciones y se decidió optar por la alternativa espacial. Y lo que en principio no parecía sino un vuelta más de tuerca a los programas de entorno 3D, se convirtió en todo un descubrimiento repleto de acción para todos los jugadores hambrientos de nuevas sensaciones espaciales.

El argumento de este fabuloso arcade nos traslada al año 2.704, en el cual la Tierra es el planeta representante del Sistema Solar, además de encabezar un concilio denominado "Federación Espacial de Razas Aliadas". Por aquel entonces se firmó un tratado de todos los miembros que aseguraba la paz entre las diferentes razas, implantándose además en todos los planetas habitados un sistema de Ordenadores de









Defensa Perimetrales, también conocidos como PCD, conectados a través de Tachyonet. Pero después de 70 años de paz, el 2 de Septiembre de 2.704, flotas de todos los otros sistemas miembros atacaron en masa la Tierra destrozando instalaciones vitales y exterminando a millones de personas. Ese era el momento en el que el jugador entraba en acción como piloto del Escuadrón Ares a bordo de un caza experimental, el TV-202, una máquina que muy pocos podían manejar. La intriga seguía una vez que nuestra flota llegaba al primer sistema, momento en el que nos dábamos cuenta de que "algo" está controlando los PCD. Nuestra misión, entonces, pasaba por descubrir qué o quién está detrás de todo esto y acabar con ello de una vez por todas.

Ese argumento era, como siempre, la excusa para poner al jugador en situación, ante lo que se le venía encima, nada más y nada menos que el vuelo sobre los nuevos planetas que contenía el juego, divididos en tres niveles cada uno, con el solo fin de destruir todos los enemigos que salían a nuestro paso. En total, el juego, incluyendo un asteroide y una nave enemiga para explorar, representaba algo así como 500.000 metros cuadrados de terreno para explorar.

La mecánica del juego, como ya ocurría con otras producciones como «Descent», pasaba por el visionado de una magnífica secuencia renderizada de introducción, donde aparecía en pantalla una descripción de la misión a realizar en la que el Servicio de Inteligencia de la Tierra nos ofrecía toda la información que obra en su poder sobre los objetivos y enemigos a derrotar, seguida por fin por la clásica vista en primera persona desde la carlinga del caza compuesta por un sencillo pero efectista salpicadero, compuesto de unos pocos indicadores en los que podíamos ver reflejados datos como las coordenadas de nuestra situación sobre el planeta, la distancia al objetivo, el tipo de arma y la cantidad de munición disponible, el estado del escudo, nivel de aceleración y el radar.

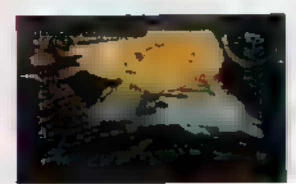
Punto de Mira




El control de la nave, aunque muy parecido al de un simulador aéreo, era muy sencillo, ya que tan sólo debíamos preocuparnos de acelerar, decelerar, cambiar de dirección, seleccionar el tipo de arma y, cómo no, abrir fuego. El armamento, imprescindible en este tipo de juegos, se iba adquiriendo a lo largo del juego, ya que se encontraba diseminado por todo el mapeado en forma de pequeños objetos. En esta ocasión disponíamos de Láser, Misiles, Misiles guiados, Plasma, "Ion Burst" o esferas de energía, Super misiles y Bombas destructoras. Además, cada tipo de armamento incrementaba su efectividad a medida que recogíamos más objetos del mismo tipo.

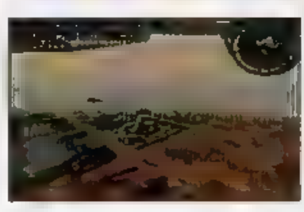
Aparte de este armamento, existían en el juego otro tipo de objetos, casi siempre ocultos en bunkers enemigos que debíamos destruir antes, como los que aumentaban al máximo nuestro nivel de escudo, los que nos hacían indestructibles durante 30 segundos o aquellos que nos proporcionaban la vertiginosa "velocidad terminal" –que daba nombre al programa– mediante la cual nos deslizábamos sobre la superficie de los planetas como una exhalación en busca del siguiente objetivo.

La novedad, sin embargo, residía en la existencia de pequeñas aberturas en el terreno, bastante ocultas, por cierto, que podíamos atravesar para adentrarnos en estrechos túneles subterráneos que nos conducían a bases enemigas secretas o niveles de bonus repletos de los clásicos y ansiados ítems. Al final de cada nivel se obtenían una serie de estadísticas que nos mostraban el número de enemigos aniquilados, así como el tanto por ciento de túneles atravesados. Aunque lo realmente bueno venía antes de acabar cada fase, es decir, antes de abandonar cada planeta, porque en ese momento nos






encontrábamos cara a cara con el enemigo final, el clásico "boss" del que nadie nos había informado al comienzo de cada misión y cuya destrucción nos traería más de un disgusto.



En definitiva, «Terminal Velocity» constituyó un paso adelante en los arcades tridimensionales, por su extensos y detallados mapeados, muy diferentes de un planeta a otro, sus originales rincones secretos en forma de túneles ocultos en los escenarios, y su endiablada dificultad, creciente a medida que superábamos niveles, hasta tal punto que sus creadores decidieron incluir en el mismísimo manual del programa un par de códigos mediante los cuales se obtenían escudos al cien por cien y mil unidades de "Afterburner" –lo que nos proporcionaba la increíble velocidad terminal–.

ALGUNOS TRUQUILLOS

Aquí están los códigos para el juego de 3D Realms, que funcionan en la versión shareware.

TRIGODS: Nos da acceso God mode.
TRISHLD: Recarga los escudos.
TRINEXT: Pasa al siguiente nivel.
MANIACS: Nos da afterburner.
TRSCOPE: Activa osciloscopio.
TRIBURN: Súper Velocidad.
TRFRAME: Activa el contador de FPS.
3DREALM: Nos da todas las armas.
TRIFIRO: Invencibilidad durante 30 segundos.
TRIFIR1. PAC (Armamento).
TRIFIR2: ION (Armamento).
TRIFIR3: RTL (Armamento).
TRIFIR4: MAM (Armamento).
TRIFIR5: SAD (Armamento).
TIRFIR6: SWT (Armamento).
TRIFIR7: DAM (Armamento).

Worms

TEAM17/OCEAN
1.995

Como ya hemos afirmado unas cuantas veces, 1.995 fue el año del gusano. El año de Team 17 y de «Worms», la gran sensación adictiva. Un arcade de armas tomar, original, bien realizado y rabiosamente viciante. ¿O es que tú todavía no lo has probado?



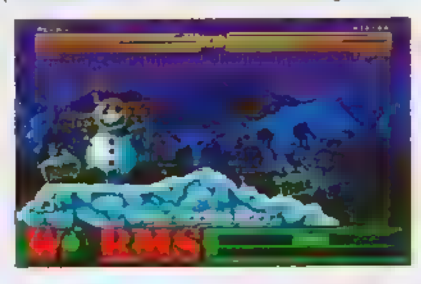
La premisa de que los juegos más adictivos tienen su origen en ideas muy simples se ha convertido ya prácticamente en una regla no escrita, pero aceptada universalmente. La idea que da vida a «Worms» es tan sencilla como coger un escenario plano generado aleatoriamente como campo de batalla y depositar en él equipos de cuatro gusanos para que luchen todos contra todos.

Puede haber hasta cuatro equipos simultáneamente en la misma partida, controlados cada uno de ellos por un jugador, bien humano o manejado por el ordenador, aunque como es lógico la adicción se hace endiablada cuando jugamos con nuestros amigos.



MUCHO MÁS QUE GUSANOS

Y es que los gusanos se las traen. Armados hasta los dientes, dotados de una puntería endiablada y conocedores de todas las artes de la guerra. Sin piedad y con muy malas intenciones, usarán todos los métodos a su alcance para aplastar al enemigo. Bazookas, granadas, escopetas recortadas, uzis, cartuchos de dinamita, o minas, son algunas de esas armas. Por no hablar de los ataques aéreos, las bolas de energía en el estilo Ryu de «Street Fighter», o las armas especiales –como las bombas banana o la oveja– que ocultan las cajas de suministros que caen de vez en cuando del cielo. La inteligencia sádica de los gusanos para matar se completa con otras habilidades como el teletransporte o el empujón facineroso, y objetos como el martillo neumático, la antorcha, la cuerda o los puentes. Y como último recurso, el suicidio, emulando a los famosos kamikazes.



Su mecánica también es tremendamente simple. Los equipos mueven sus gusanos alternativamente, uno en cada turno, con un tiempo limitado para que el bicho haga lo que quiera, pues además de usar sus armas o poderes, también puede desplazarse y saltar. Cuando todos los gusanos de un equipo reducen sus puntos de vida a cero, el jugador es eliminado.

Lógicamente, el último que quede es el que gana.





NOS ECHAMOS UNAS RISAS

«Worms» nace de la misma esencia del arcade, pero también necesita su pequeña dosis de estrategia, y sobre todo una gran habilidad y puntería. Y es que a la hora de disparar un arma tenemos que tener en cuenta varios factores: la potencia y el ángulo, pero también la fuerza y dirección del viento y las características del arma, no sea que nuestro disparo se vuelva contra nosotros. Independientemente del resultado del impacto, una consecuencia segura de éste son las risas –perdón, carcajadas– que provoca en los jugadores. Porque ante todo, «Worms» derrocha sentido del humor, y cada vez que se produce una explosión, o un gusano es alcanzado y sale despedido, o muere pidiendo venganza, es una situación graciosa.



En Team17 lo han predispuesto todo para que «Worms» sea sinónimo del juego más divertido. Y por eso, al comportamiento de los pequeños gusanos debemos unir los simpáticos escenarios –totalmente aleatorios y realizados con gran gusto–, los desternillantes sonidos, y las cómicas escenas cinemáticas que incluye la versión CD-ROM del juego. Porque, además de tener versiones para cualquier máquina de 16 y 32 bits y portátiles, «Worms» está disponible en disquetes, ocupando poco menos de 2 MB en nuestro disco duro. Para quitarse el sombrero.

Y LLEGARON LOS REFUERZOS

No contentos con el gran éxito de «Worms», en Team17 debieron pensar que necesitábamos algo más. Estaban en lo cierto, y su respuesta ha venido en forma de un descomunal disco de escenarios, «Worms: Reinforcements», de adquisición imprescindible para los fanáticos de «Worms».

Con este nuevo añadido el juego se amplía enormemente y gana en posibilidades, y por tanto en diversión. A los cientos de escenarios aleatorios nuevos gráficamente se le añade un modo campaña estructurado en misiones en decorados ya predefinidos que podemos calificar de demenciales; y la posibilidad de crear los nuestros gracias a un editor. Aumenta también el número de las armas y su poder destructivo, los tipos de terreno, y las opciones de configuración de las partidas con retardos en las armas, variación de detalles gráficos o cambio de las voces de los gusanos. Las posibilidades multijugador se amplían también al modem y la red, además de en el mismo ordenador. Son los necesarios refuerzos que hacen a «Worms» aún más completo y divertido. Mejor aún.

Y LLEGARON LOS 32 BITS

Las largamente esperadas y deseadas nuevas máquinas vieron la luz a finales de 1.994 –¡cómo pasa el tiempo!–. La revolución de los 32 bits, sobre la que se había venido especulando, haciendo conjeturas, apuestas y que hizo que se vertieran ríos de tinta, por fin se había hecho realidad. La tierra del sol naciente fue el lugar donde, primero Saturn, y más tarde PlayStation, causaron estragos entre un público más que dispuesto a saborear el nuevo y espectacular hard. Pero aquello fue sólo el comienzo de lo que hoy ya es una carrera imparable hacia... ¿quién sabe donde?

Akibahara, Japón. 22 de noviembre. Saturn sale a la venta Durante horas, largas colas de un público ansioso han esperado pacientemente la apertura de los comercios más importantes del mundo del videojuego. La fiebre se desata y en pocas horas se coloca en todas las tiendas el cartel de "Agotadas Existencias". Máquina y juegos –«Virtua Fighter», «Panzer Dragoon» y «Daytona USA»– han volado, literalmente, de las estanterías en un abrir y cerrar de ojos

¿Fue esa la maniobra comercial más astuta de los últimos años?

Algo parecido ocurrió el 3 de diciembre, justo un par de semanas después, cuando Sony hizo lo propio con su PlayStation

Y aquello fue sólo el comienzo

Desde entonces, alegrías, desencantos, pasiones se han desatado en todo lo que rodeó y rodea las máquinas de 32 bits. Para unos, la perfección. Para otros, un tránsito hacia algo mucho mejor. Pero algo había ocurrido. Un soplo de aire fresco parecía renovar un mercado que empezaba a decaer

La verdad es que, como era de esperar, y como suele ocurrir en este mundillo, ha habido un poco de todo. Y mirándolo fríamente, aunque tanta impaciencia y ansiedad ante todo lo que de nuevo y revolucionario pueda ocurrir en el mercado del videojuego resulta de lo más lógico –¿hasta dónde se puede llegar en calidad de hard y soft?–, un análisis algo objetivo nos ha demostrado una y mil veces que las máquinas, per se, nunca han resultado definitivas para una evolución real, sino lo que de ellas han sido capaces de extraer los programadores

El software es la clave

8, 16, 32, 64 bits... la progresión, es de suponer, continuará, quizás aritmética, quizá geométricamente, pero la última palabra, el hecho que supone alcanzar la gloria o descender a los infiernos, la tienen los juegos. De nada ha servido –y varios ejemplos se han dado– el crear un hardware "revolucionario", si todo lo que con él se ha podido hacer es dar más de lo mismo, con un "look" más espectacular. Ni ordenadores ni consolas escapan a esta implacable "justicia".

Y hasta ahora, mientras Saturn y PlayStation siguen asentando su mercado, dando a veces una de cal y otra de arena, pero manteniendo un nivel medio bastante digno, surge la última ¿sorpresa?

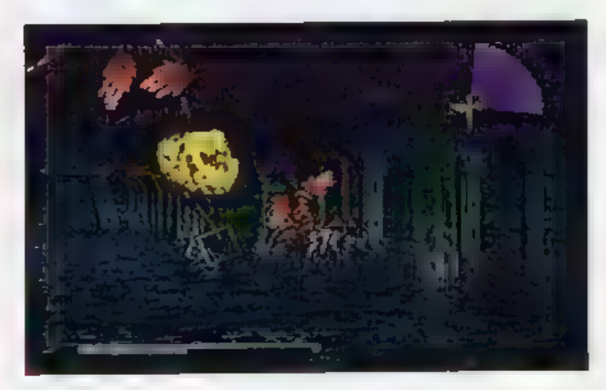
Desde el 23 de junio pasado Nintendo 64 está en la calle –en Japón, claro está–. «Super Mario 64», y «PilotWings 64» son sus ases en la manga. Y los que hemos tenido la suerte de probarlos sabemos que Nintendo ha jugado, por ahora, muy bien sus cartas. Pocos, pero magníficos títulos van a acompañar a la recién nacida hasta finales de año. Ahí puede estar la clave, en el excepcional «Super Mario 64», por ejemplo.

Pero... ¿hasta cuándo durará la nueva revolución?

Panzer Dragoon

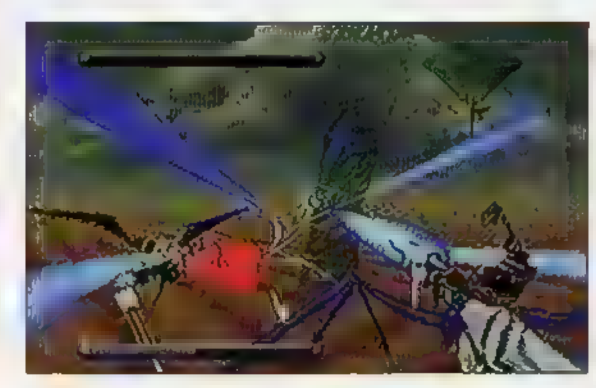
SEGA SATURN

Todos se llevaron las manos a la cabeza al saber que uno de los primeros títulos para Sega Saturn que se pondrían a la venta, al tiempo que la máquina, iba a ser un shoot'em up. ¿Cómo podía Sega caer en un aparente error, ofreciendo algo tan manido con un hard de tanto potencial? Pocos podían esperar una sorpresa como la que Team Andromeda proporcionó con uno de los más bellos arcades 3D de los últimos años.



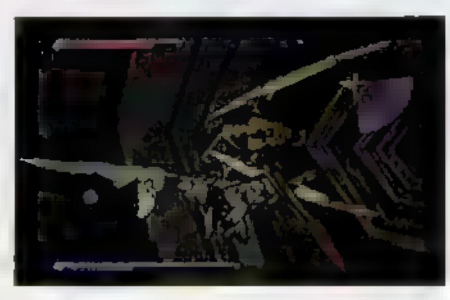
La idea nació de un corto infográfico diseñado y dirigido por el incombustible Moebius. «Starwatcher» era una fantástica sublimación de una fantasía del cómic, que asombró y maravilló durante su pase en Imagina.

Un héroe de un lugar inexistente, intemporal, a lomos de un dragón alado surcando los cielos de un mundo imaginario, buscando... ¿qué?



El final del enigma lo resolvió Team Andromeda con el proyecto, hasta ese instante, más caro de la historia del videojuego: «Panzer Dragoon».

Un inesperado giro de tuerca al género resultó en uno de los más abrumadores, adictivos y espectaculares juegos vistos hasta ese momento. Libertad absoluta de 360 grados en el plano horizontal, fases plagadas de gigantescos y fantásticos enemigos poligonales moviéndose a velocidades de infarto, escenarios en interiores y exteriores... Y una apabullante intro de imagen sintética, de cinco minutos clavados de duración.



Todo formaba un conjunto que venía a demostrar las entonces aún desconocidas posibilidades de un hard diseñado con mimo, y bastantes problemas, a lo largo de varios años.

A algunos, sin embargo, la idea les pareció algo limitada. Tan sólo había que disparar, según contaban... Bueno, ¿donde estaba el problema? Si mal no recordamos, en eso precisamente se basan todos los juegos del género.

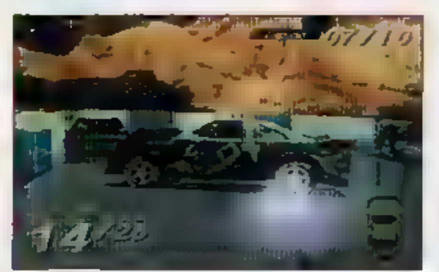
«Panzer Dragoon» se ha convertido, con todo derecho, en un clásico para Saturn. Casi tanto como «Virtua Fighter». Y es un título obligado en toda buena colección.

Destruction Derby

SONY PLAYSTATION

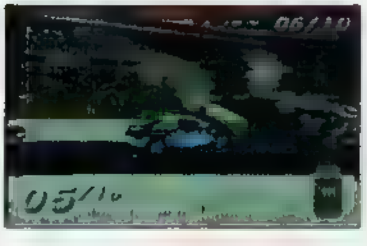
Los rumores son cada vez más insistentes sobre los caminos independientes que tomarán Sony y Psygnosis en el futuro, tras un largo devaneo. Pero si tuviéramos que decidir quién le debe más al otro, difícil lo tendríamos. Sin el apoyo de la multinacional nipona, la compañía británica posiblemente no hubiera pasado el "bache" en que se encontraba. Pero sin la experiencia de Psygnosis, PlayStation habría perdido una serie de títulos de oro que le allanaron el camino de manera definitiva. Y uno de los títulos que más hizo por la máquina de Sony fue «Destruction Derby».

Martin Edmonson, el fundador y "gran gurú" de Reflections, el equipo que creó el mítico «Shadow of the Beast» de Amiga, nos descubrió en el verano del 95, en exclusiva para España, a través de las páginas de Micromanía, todos los secretos del título que celosamente habían estado desarrollando para PlayStation y PC, y que sería editado por Psygnosis.



Las carreras de coches se apare- [redacted] como nunca antes se habían contemplado, en una orgía de destrucción, velocidad y chorros de



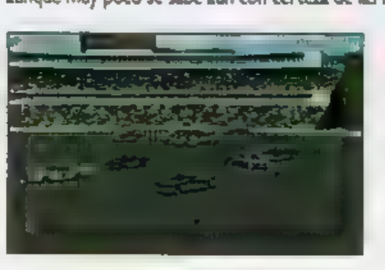


adrenalina corriendo por doquier de arriba a abajo al coger los mandos –¡el volante!–, de nuestro virtual vehículo.

Una calidad técnica sobresaliente y desconocida, con efectos visuales y sonoros que bordaban lo exquisito, y que además tuvo el honor de ser uno de los primeros títulos en permitir la conexión –vía cable– de dos PlayStation para competir en modo multijugador, convertían al sorprendente proyecto de Reflections en un joya de la programación.

«Destruction Derby» fue, sin duda, el título que abrió las puertas a los juegos de coches –con el permiso de «Ridge Racer»– no supeditados a una carrera pura y dura, aportando detalles de calidad, e ideas originales.

Justo ahora se está preparando la segunda parte de «Destruction Derby», aunque muy poco se sabe aún con certeza de las novedades que incorporará. Pero si cualquier nuevo usuario no desea esperar a conocer las excelencias de los títulos de Psygnosis para PlayStation, hacerse con el original no sólo es una buena idea, sino un acto casi obligatorio.



Virtua Fighter Remix

SEGA SATURN

Si hay un título, y más que un título, una serie, que ha hecho de Sega una de las compañías de trayectoria ascendente e imparable en el mundo del arcade –en todo formato imaginable–, sin duda tenemos que referirnos a «Virtua Fighter». La revolución 3D y poligonal había llegado poco antes, de la mano de «Virtua Racing», pero no fue sino con el beat'em up tridimensional más aclamado de la historia cuando Saturn rompió todos los esquemas. Pero, lo que nadie se podía imaginar, es que el "alumno" doméstico llegaría a superar casi al "maestro" recreativo, con «Virtua Fighter Remix».

Nadie puede dudar que AM2 y «Virtua Fighter» fueron el cebo que hizo "picar" a cientos de miles de usuarios en todo el mundo para adquirir la flamante máquina de 32 bits de Sega. El público se volvía loco con la posibilidad de jugar en el salon de su casa con uno de los títulos más rompedores de la historia del arcade.

Y dicho y hecho, Sega se puso las botas a vender máquinas. Pero pronto se alzaron las voces que clamaban en contra de lo que parecía ser una conversión hecha con más prisas que cuidado. Polígonos que desaparecían constantemente, cierta pérdida de calidad visual

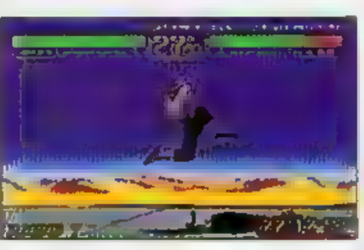




–pero inevitable– respecto al original... Lo que no quitaba que el juego fuera estupendo, pero no perfecto como muchos habían soñado.



No habían pasado seis meses, cuando desde Japón llegaron los rumores de un extraño y nuevo «Virtua Fighter», totalmente distinto al conocido, pero que no era la ya conocida segunda parte de los recreativos. ¿Qué era aquello tan secreto? La excusa fue la celebración de las ventas del hard, pero muchos empezaron a sospechar que aquello era más una petición de perdón a los usuarios, que cualquier otra cosa, por parte de Sega. Y la jugada les salió bien. Las texturas que mostraban los luchadores les otorgaban un aspecto sorprendente y excepcional. El aumento de velocidad y el nuevo diseño hacían de «Virtua Fighter Remix» el beat'em up del momento. Y en ese status aún sigue para muchos, pese al desarrollo de la segunda parte.



Un juego de tanta calidad, que aquel que no lo ha probado, no puede saber realmente de lo que es capaz una Saturn.

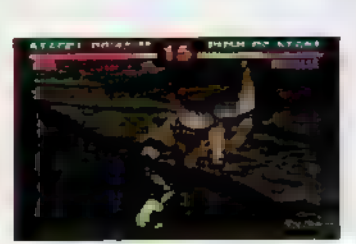
Tekken

SONY PLAYSTATION

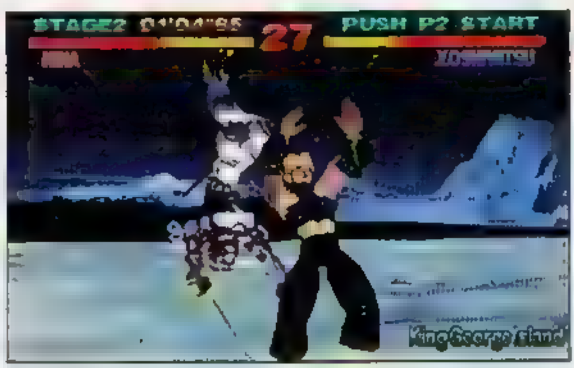
Si Sega contaba con AM2 y AM3 como grandes baluartes del software más espectacular imaginable para su Saturn, Sony encontró la piedra filosofal en la experiencia de Namco en el campo del arcade. Desde el comienzo, esta compañía se encargó de surtir de grandes títulos, procedentes del campo de la recreativa, a la PlayStation y, no contentos con ello, entre Sony y Namco desarrollaron la que sería la tecnología más eficiente a la hora de realizar conversiones, el System 11. El primer gran título que surgió de este desarrollo fue «Tekken».

Pero ¿qué género se podía escoger para lanzar el System 11 probando con garantía todas sus posibilidades? La lucha, claro está. Aunque, la verdad, exprimir el género aún más de lo que ya estaba no era tarea fácil –y mucho menos después que Takara dejara perplejo al personal con programas como «Toh Shin Den»–.

Sin embargo, la experiencia de Namco, junto a las posibilidades técnicas que empezaban a despuntar en PlayStation, permitieron crear uno de los beat'em ups más originales –sí, aunque suene extraño–, adictivos, técnicamente más avanzados y perfeccionistas existentes en este mismo momento, y que, posiblemente, sólo se pueda ver superado por su segunda parte.







El altísimo nivel de jugabilidad, era, pese a otros aspectos muy cuidados, como gráficos, sonido y animaciones, la mayor baza de «Tekken» para triunfar en un género complicado, y en ese apartado fue donde Namco invirtió el mayor esfuerzo posible.

La aparente complejidad de realización de las múltiples llaves y golpes que posee cada luchador, no es sino un espejismo tras el cual se esconde una fuente casi infinita de diversión, que, como suele ocurrir en estos casos, encuentra su mejor virtud –y quizá también su mayor defecto– en la opción de dos jugadores.

Múltiples enemigos ocultos, y no sólo uno final, como suele ser costumbre, una variedad de luchadores notable en cantidad y calidad, y cientos de detalles técnicos excelentes, hacen del conjunto un magnífico programa, totalmente imprescindible.

Sega Rally Championship

SEGA SATURN



Parecía casi imposible que una recreativa como el «Sega Rally» de AM3 pudiera ser convertida a un formato doméstico con todas las garantías de calidad y fidelidad al original, pero, una vez más, los laboratorios internos de Sega Japón demostraron porqué sus miembros pueden presumir de contarse entre los más brillantes programadores del mundo, capaces de enfrentarse a cualquier reto, y salir airosos del mismo.

El Model 2 llevado hasta su límite. Una afirmación como esta no es demasiado exagerada después de haber jugado un par de partidas a la recreativa original. Lo que hizo el equipo dirigido por Tetsuya Mizuguchi fue mucho más que ofrecer una respuesta al «Daytona USA» de AM2, dejando claro que, en el campo del beat'em up el grupo de Yu Suzuki podía dar lecciones a quien se interpusiera en su camino,





pero que en el terreno de la simulación deportiva AM3 no tenía rival. Sin embargo, a Mizuguchi San le gusta dejar muy claro que en sus juegos, la simulación, como tal, deja de tener sentido en el momento en que interfiere con la diversión y jugabilidad de un programa. Así, no es de extrañar que «Sega Rally», en su versión doméstica reproduzca exactamente las grandes virtudes de la recreativa original. Enormes dosis de adicción, un realismo inusitado en la conducción y reproducción de los vehículos oficiales del mundial de rallies, de Toyota y Lancia, gran calidad gráfica –incluso con la depreciación en cantidad y calidad respecto de la recreativa– y, sobre todo, la seguridad de encontrarnos ante el mejor juego de coches programado para Saturn. Por lo menos, hasta que alguien se atreva a intentar siquiera quitarle su bien merecida corona.

«Sega Rally» es uno de esos programas que los ingleses gustan en llamar un "must buy", expresión que, a nuestro entender, lo dice todo.

Wipe Out

SONY PLAYSTATION

El, quizá, primer gran proyecto –de los que suelen comenzar como un trabajo ultrasecreto– de Psygnosis para PlayStation, causó una enorme polvareda cuando se empezaron a descubrir sus primeras características. Una competición futurista en la que la compañía del búho empezaba a "jugar" con detalles de programación realmente sofisticados, una labor exquisita de diseño, y una banda sonora de infarto.



Si bien «Wipe Out» no podía llamar la atención por la idea básica –un juego basado en una carrera, en principio, no parece llamar excesivamente la atención–, sí lo hacía por todo lo que rodeaba a la misma, tanto en planteamiento como en desarrollo.

Para empezar, el enorme equipo de diseño y programación que se encargó de dar "vida" a «Wipe Out» que no era, precisamente, lo más habitual en el mundo del software, en cuanto a número de miembros.



Segundo detalle. Se empiezan a escuchar comentarios acerca de datos sobre "simulación de gravedad", "velocidad de acción vertiginosa", y ciertas herramientas de trabajo. Y, después de todo, las primeras imágenes que circularon del juego no aclaraban demasiado el porqué de ese alboroto. Y no lo hacían porque es inimaginable un juego como «Wipe Out» hasta que no se está frente a él, y se juegan un par de partidas. La primera impresión es un "shock". La segunda, el vértigo –real– que se siente al contemplar ese excelente efecto de velocidad límite y, por fin, una vez más relajados, se puede empezar a disfrutar realmente de uno de los "racing games" más conseguidos de la máquina de Sony, que puso el listón muy, pero que muy alto, tanto en originalidad como en calidad técnica.

Una carrera de naves antigravitatorias. Eso es todo. Pero hacer eso a la perfección, como Psygnosis, no es una tarea sencilla.



Ridge Racer

SONY PLAYSTATION

Si Sega tuvo a «Virtua Fighter» como estrella del nuevo firmamento de 32 bits, Sony hizo de «Ridge Racer» su abanderado en el instante en que PlayStation nació. Namco, una vez más, se convirtió en el mejor apoyo de la multinacional nipona arropando, con un título puntero, y una calidad de software tan exagerada como real, la recién lanzada máquina. «Ridge Racer» sólo se ha visto, hasta la fecha, superado en pequeños detalles técnicos que, sin embargo, no han conseguido que el usuario se quite de la cabeza la que quizás es una de las mejores conversiones de toda la historia sobre el original de una recreativa.





La máquina original, precisamente, surgió al poco del «Daytona USA» de Sega, iniciando una pequeña "guerra" que no tenía demasiado sentido, pero dejando claro que Namco tenía mucho que decir en el campo del arcade, y posteriormente en el ámbito doméstico.

Y eso que «Ridge Racer» no parece poseer, en un vistazo algo frío, nada excesivamente original ni especialmente innovador. Pero se trata de uno de los arcades de conducción más divertidos, mejor realizados y técnicamente más perfeccionados que existen. Lo que vale también para la versión doméstica.



Sorprendió que Namco fuera capaz de programar, partiendo de cero, un juego como «Ridge Racer» en apenas seis meses, con una tecnología que no había sido suficientemente explotada ni estudiada. Sin embargo, eso no fue obstáculo para recrear fielmente hasta el más mínimo detalle que se podía contemplar en el arcade original, ni para conseguir una sensación de velocidad, y un realismo tan absoluto como impactante.

«Ridge Racer» es ya un clásico que pudo haberse visto eclipsado por «RR Revolution», pero la secuela, pese a su excelente factura técnica, no posee todo el mérito que se le puede achacar al primer programa. La innovación, adicción y jugabilidad de «Ridge Racer» pueden ser igualadas, incluso superadas en ciertos aspectos, pero el conjunto difícilmente puede encontrar un rival digno en su campo, aunque sea de su misma sangre.

Battle Arena Toh Shin Den

SONY PLAYSTATION

El primer gran éxito del beat'em up para PlayStation no llegó, curiosamente, de la mano de Namco ni la de Psygnosis, sino de Takara, algo que pocos podían esperar en un principio. Y el riesgo corrido al entrar en un género tan complicado para probar el potencial de la nueva máquina, se vio recompensado con uno de los mejores programas de lucha de la historia, «Battle Arena Toh Shin Den», que ha visto hace poco aparecer una segunda parte en nuestro país.

Un equipo de cuarenta personas entre animadores, diseñadores, grafistas, programadores... ¿tanto, para un beat'em up? Tanto, para el beat'em up que marcó el camino a seguir en el desarrollo de juegos 3D en PlayStation.

Y aunque pueda sonar muy fuerte, esa es la pura verdad. Takara echó el resto para sorprender a propios y extraños con un juego de lucha tridimensional que hacía de la imagen generada en tiempo real su razón de ser. Imagen, hablando siempre de luchadores, eso sí. Un despliegue gráfico en el que resolución, texturas y polígonos formaban una conjunción excelente con una composición de una sinfonía en la que todo iba siempre a un ritmo perfectamente marcado.





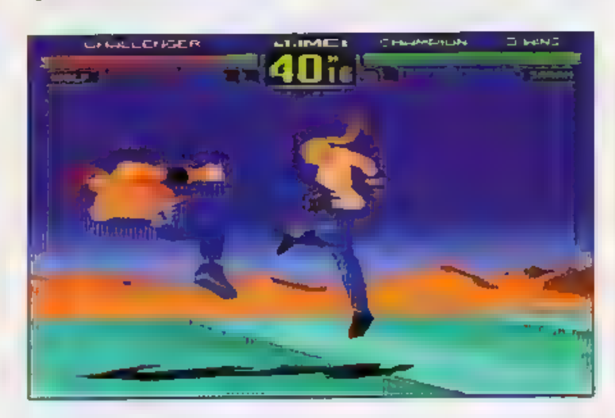
«Toh Shin Den», además, introducía en las 3D una novedad más. El uso de armas por parte de los personajes, le confería un toque de calidad extra, al permitir golpes, animaciones y una variedad en la lucha realmente llamativa. Para redondear, todo quedaba adornado con una extrema jugabilidad y una simplicidad de manejo y realización de llaves y combos que casi resultaba absurda, de lo cómoda. El pad empezaba a mostrar sus posibilidades, al igual que la máquina, que ha culminado, hablando de beat'em ups, con la segunda entrega de «Toh Shin Den». Mejoras a nivel técnico, ligeros cambios en el diseño y tenemos un juego que parece tan nuevo como el primero, y de una calidad, si cabe superior.

La pena es que Takara no se meta más a menudo en proyectos como «Toh Shin Den», y tengamos que esperar hasta... ¿cuándo?, para volver a disfrutar de productos de tanta calidad.



Los nuevos arcades

SEGA PC



Las conversiones se imponen. O eso es lo que se puede extraer de una lectura rápida sobre la tendencia de algunas compañías tan representativas en el campo del recreativo y las consolas, como Sega.

Sin embargo, no todo se queda en esa apariencia de "adaptación", de mayor o menor calidad, de ciertos programas tan significativos como ha sido el reciente caso de «Virtua Fighter».

La nueva vía que acaba de abrir la multinacional nipona en el mundo de los compatibles, no es sino la punta del iceberg tras la que se oculta una ambiciosa empresa consistente en aprovechar toda la experiencia desarrollada por Sega en otras áreas, siempre relacionadas con el videojuego. El objetivo final es ya, no producir adaptaciones de calidad de los productos Saturn, sino desarrollar simultaneamente, en el futuro, títulos para ambos formatos –y quién sabe si al mismo tiempo que en recreativas, también–.

Mientras tanto, «Virtua Fighter» ya está en la calle, un juego que no precisa de referencias a ninguna versión anterior, ya que su calidad, en la gran mayoría de sus aspectos, raya lo sobresaliente, sin necesidad de entrar en comparaciones –siempre odiosas–.

Cierto es que todos los productos de Sega PC están siendo, o han sido, desarrollados con las miras puestas únicamente en el procesador Pentium y Windows 95. ¿Una apuesta arriesgada? Quizá pensando en el presente, pero –guste o no– la gran mayoría de programadores y



compañías tienen muy claro que esta será la configuración básica para juegos de PC, en breve. De hecho, un gran porcentaje de los títulos que se vienen anunciando para el 97, por parte de todas las grandes del sector, ya serán así.

Y con esto en mente, Sega se está dedicando a preparar una serie de programas tan apetecibles como conocidos, entre los que figuran «Daytona USA», «Virtua City PD» –es decir, «Virtua Cop»–, «Panzer Dragoon», «Manx TT»... Para continuar el año que viene con títulos aún mucho más orignales. Muchos de ellos, pueden llegar a superar, en vistosidad cuando menos, los originales Saturn, dado que el diseño gráfico en todos y cada uno de ellos se basa en una resolución mínima de 640x480 pixels.

Con todo, lo que está claro es que una de las todopoderosas de las consolas ha decidido entrar por la puerta grande en el PC. Y con programas como los mencionados que lo consiga es lo más probable.

Los nuevos arcades

NINTENDO 64

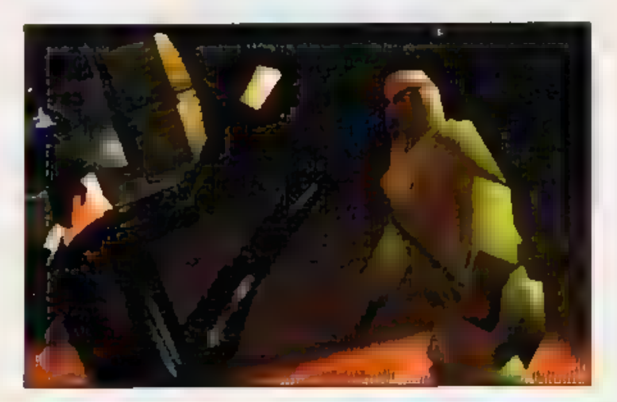
Dicen que Nintendo ha llegado tarde a la gran cita. Unos comentan que a propósito para poner a punto la única máquina dedicada de 64 bits para videojuegos. Otros, que toda la estrategia comercial se fue al garete y los chicos de Nintendo no han hecho sino disimular los continuos retrasos como buenamente han podido.

Sea como sea, la única verdad es que Nintendo 64 se puso a la venta el 23 de junio en Japon, y ha causado autentico furor, pese a todos los rumores y acusaciones que unos y otros se han lanzado sin parar.

Pero –siempre hay un pero– las noticias, fidedignas o no, no dejan de circular, y se empieza a escuchar que entre los planes de Nintendo para Japón, y posteriormente los EE.UU., Europa se puede quedar fuera de juego hasta el 97 –lo que, dicho sea de paso, sería una jugada bastante fea–.

Mientras todas estas especulaciones tienen lugar, los usuarios japoneses ya disfrutan de «Super Mario 64», «Pilotwings 64» y «Shoin». Y, con toda la controversia detrás, la verdad es que la maquina es una pequeña joya, que Miyamoto ha empezado a explotar con maestría.

La alianza entre Silicon Graphics y Nintendo ha dado –de momento– buenos resultados, aunque, como siempre, con el paso del tiempo lo que decidira si N64 es, realmente, una maquina excepcional, seran los juegos, y no el hard. Todas las posibilidades graficas y sonoras de Nintendo 64 estan pensadas con el unico propósito de servir de base a juegos como hasta ahora no se habian visto, pero ¿seran capaces las compañias de sacarle todo el jugo?





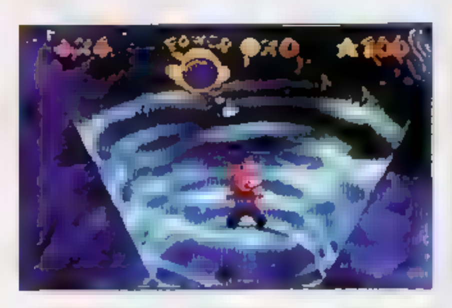


Mip mapping, antialiasing, z buffer... Las posibilidades pueden ser casi infinitas. Pero queda ponerlas en práctica.

Algunos títulos que prometían mucho hace sólo unos meses están empezando a ser modificados ante cierta reticencia en las fases de prueba, en el sentido de si aquello era realmente algo innovador o tan sólo lo mismo de siempre, pero técnicamente mejor –caso de «Shadows of the Empire»–.

Quizás a Nintendo le espera un camino algo más espinoso de lo que se había planteado en un principio, pero conociendo a la compañía, y el enorme potencial que encierra Nintendo 64, lo que resulta poco creíble es dudar que la máquina será todo un éxito.

SUPER MARIO 64

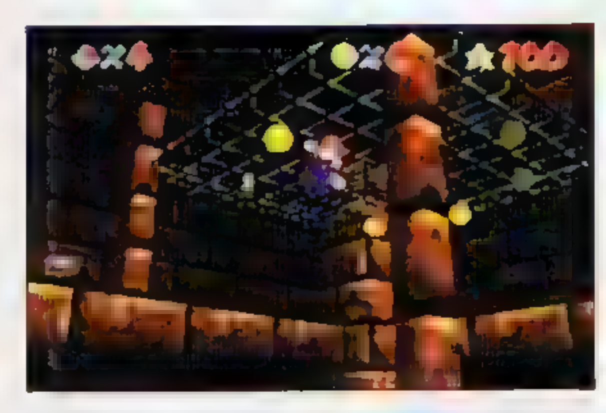


El genio de Miyamoto vuelve a brillar tras un breve periodo en silencio. El creador de uno de los personajes mas famosos de la historia del videojuego ha llevado hasta el límite de lo imaginable a su "hijo", con un programa llamado a convertirse en el clásico por excelencia que Mario haya protagonizado jamás. El primer y gran programa de Nintendo 64 demostrará que todo aquello que usted siempre quiso saber sobre la nueva máquina de Nintendo, y jamás se atrevió a preguntar, es absolutamente cierto.

Pocas veces se presentan oportunidades tan magníficas como la que tuvimos la suerte de aprovechar en el E3 de Los Ángeles, comprobando con un par de partidas –fue poco, pero jugamos– como «Super Mario 64» superaba todas las expectativas creadas sobre el primer gran proyecto de la compañía nipona para su flamante máquina de 64 bits.

Si por norma todos los juegos en que Mario ha aparecido hasta la fecha,





han sido de lo mejorcito visto sobre las consolas Nintendo, «Super Mario 64» raya la genialidad.

No hablamos sólo de calidad técnica, que le sobra, sino de la verdadera esencia del videojuego. La increíble variedad de acciones, el exageradamente imaginativo diseño de los multiples niveles que pueblan el universo del juego, la simpatía, la jugabilidad... Todo ha sido cuidado con tal mimo, que resulta difícil plantearse siquiera la posibilidad de que vaya a existir, en un futuro indeterminado, algún otro "Mario" que pueda hacerle sombra a éste –pero bueno, si hablamos de Miyamoto, la verdad es que no nos sorprendería en absoluto–.

«Super Mario 64» va a ser esa pequeña gran joya, esa obra maestra de la programación que justificara por sí solo la adquisición de la máquina, con lo que Nintendo conseguiría gran parte de sus objetivos –colocar de aquí a la primavera del 97 un mínimo de cinco millones de unidades de Nintendo 64 en todo el mundo–.

Ver a Mario nadando –pero nadando, no metido en una especie de charco–, saltando, volando, colgando de un muro, deslizándose por rampas y toboganes, etc., resulta verdaderamente delicioso. De hecho, se puede dudar de si aquello que vimos era una película de animación, un juego, o aquel simpaticón y mofletudo personajillo bigotudo no estaba realmente vivo.

Aunque, como siempre, hay algo realmente malo sobre «Super Mario 64», y es que las dudas sobre la fecha en que podremos disfrutarlo aquí, no sólo se mantienen, sino que cada vez se están volviendo peligrosamente más lejanas.

ALIEN TRILOGY
ACCLAIM

Pero, ¿cómo puede ser noticia un título que apareció hace meses para PlayStation? Por la sencilla razón de que la versión PC está a la vuelta de la esquina, y promete ser tan espectacular, sino más, que su homónima para la máquina de Sony. Acclaim echó el resto en «Alien Trilogy» en su versión "original", creando un arcade línea «Doom» notable.



Ahora, parece que el tema en los juegos 3D de perspectiva subjetiva se va inclinando hacia el diseño poligonal, tras las expectativas despertadas por «Quake», dejando de lado los sprites 2D. Pero eso es algo que no influye de forma decisiva en la calidad de un juego que, amén del atractivo que presenta tras el nombre de "Alien" será, muy probablemente, uno de los mejores desarrollos jamás realizados por Acclaim.

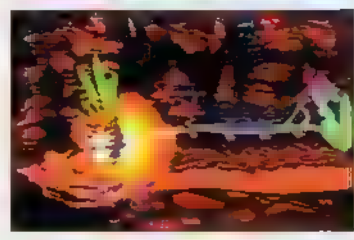
«Alien Trilogy» presenta, como en la versión PSX, la inclusión de secuencias cinemáticas desarrolladas por Acclaim Studio, sobre las que tanto se ha hablado en círculos de diseño infográfico, gracias a la técnica de motion capture que utiliza en un gran porcentaje de su producción.

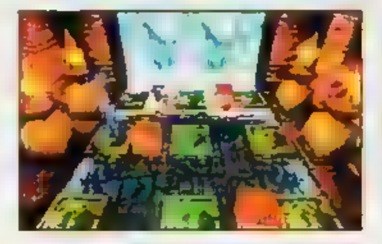
«Alien Trilogy» encierra su mayor atractivo en su ambientación, claustrofóbica y angustiosa, como en la trilogía cinematográfica, donde la acción, por momentos frenética, está ajustada en la medida en que prevalece el aspecto del terror sobre el puro "gore".

Un título, en fin, que hará las delicias de los buenos aficionados.

CRASH BANDICOOT
SONY







A Sony le faltaba algo que les permitiera, de la mano de PSX, competir en igualdad de condiciones con sus eternos rivales de Sega y Nintendo.

No hablamos de hard. Ni siquiera, o al menos por completo, de juegos.

No, lo que a Sony le hacía falta desde el primer momento, y de lo que carecía, era de una mascota. Un personaje como Sonic o Mario que fuera capaz de concentrar la atención tan poderosamente que, en más de un aspecto, pudiera hacer olvidar al juego que protagonizara.

Y aquí es donde entra «Crash Bandicoot», un arcade de plataformas desarrollado con las herramientas más sofisticadas existentes, en materia de diseño gráfico y programación. Un título que se convirtió en la gran estrella de la multinacional japonesa, en la última edición del E3 y que, a punto de salir, propone un ejercicio de audacia en el género de las plataformas en 3D, ofreciéndonos una calidad técnica muy notable y grandes dosis de diversión.

Si la dinámica de PlayStation en la calidad de sus juegos nunca había sido precisamente pequeña, pero parezca que tampoco hubiera, al menos últimamente, un programa realmente impactante en términos de originalidad y atractivo, «Crash Bandicoot» va a resolver ese problema de un plumazo. Muy atentos a este juego, porque dará mucho que hablar.

Los nuevos arcades

MDK
SHINY ENTERTAINMENT

A Shiny no le ha hecho falta ningún título previo en PC para saber que su nuevo proyecto puede convertirse en uno de los títulos más revolucionarios y atractivos de la próxima temporada.

«MDK» será, básicamente, un juego de acción, pero una acción en que algo de estrategia y una pizca de aventura tendrán cabida.





EL diseño 3D de «MDK» no es, en contra de lo que se pudiera pensar en un principio, la baza más importante de este impactante programa, sino la jugabilidad. Pero esto no quiere decir –y menos conociendo a Shiny– que estemos hablando de un título en el que la calidad técnica vaya a pasar a un segundo plano. Ni mucho menos.

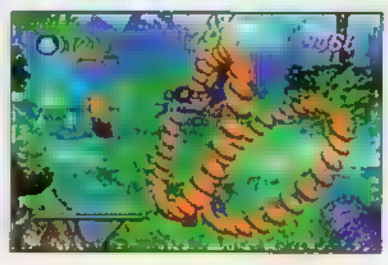
El poderoso engine diseñado por Shiny –casi siete meses de duro trabajo–, permite una complejidad gráfica tal que los programadores están consiguiendo lo que parece casi imposible: evitar la pixelación que tanto y tan bien conocemos de la gran mayoría de juegos 3D que existen hoy día.

Un argumento enormemente cuidado, un desarrollo gráfico sin igual, un diseño sensacional y una diversión asegurada nos esperan en el último trimestre del año con uno de los títulos de los que no nos cansaremos de hablar hasta que vea la luz. Y por una razón muy simple: será algo tremendo.

NIGHTS
SEGA







Lo que por muchos ha sido definido como la respuesta de Sega al lanzamiento de Nintendo 64 y «Super Mario 64», con la realidad tridimensional puesta en el punto de mira, representa el comienzo de una nueva serie de software basada en una libertad total de juego en 3D.

«Nights» es un título muy especial que servirá de base a posteriores desarrollos, y para el que se ha diseñado –¿coincidencias?– un nuevo pad para Saturn enormemente similar en su filosofía al de Nintendo 64. Un pequeño joystick, un pad direccional y varios botones de acción, dispuestos para ofrecer al usuario sensaciones totalmente desconocidas hasta ahora en los 32 bits de Sega.

Si quisiéramos enclavar a «Nights» en algún género conocido lo tendríamos realmente difícil, porque une acción, plataformas, velocidad –algo más, posiblemente, que una ligera inspiración en la idea que dio vida a «Sonic»– llevándolo todo a un entorno 3D en el que el único límite es la habilidad propia de cada jugador para desplazarse con total libertad por donde se desee.

Sin duda, «Nights» será la estrella del año, salvo sorpresas, para Saturn.

Compañías que han hecho historia

3D REALMS





Apogee siempre ha sabido buscar buenos apoyos. Si hace años la alianza con id Software le reportó pingües beneficios, profesional y económicamente, el camino que lleva andado junto a la compañía 3D Realms ha seguido una tónica similar.

El primer gran bombazo de 3D Realms se produjo con la aparición de «Terminal Velocity», un arcade tridimensional espacial, que ofrecía una total libertad de movimientos y poseía un cuidado diseño gráfico, manejando texturas y polígonos de forma muy eficiente a gran velocidad.

Pero el esperado y auténtico número uno de la compañía, el gran éxito que todas las empresas buscan conseguir alguna vez en este mercado se produjo con, claro está, «Duke Nukem 3D».

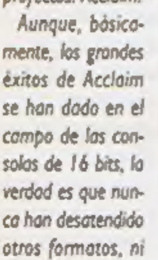
Ha pasado muy poco tiempo desde su aparición. Tildado como el mejor en su género, con toda la razón, «Duke Nukem 3D» puede, sin embargo, verse "amenazado" por la nueva generación de programas 3D que está al llegar, basados en un diseño poligonal de personajes.

Sin embargo, esa peculiar "guerra" de juegos 3D no quita ni un ápice de mérito, originalidad ni calidad a «Duke Nukem 3D». Además, 3D Realms se encuentra preparando una serie de nuevos programas –«Blood» y «Shadow Warrior»– basados en el mismo engine de «DN 3D», además de otros en los que un diseño 3D real –«Prey»– figura como nota más relevante.

ACCLAIM







La compañía de las grandes licencias cinematográficas. La compañía de los arcades deportivos. La compañía en la que la filosofía típicamente americana se convierte en un leit motiv en todos sus proyectos. Acclaim.

Aunque, básicamente, los grandes éxitos de Acclaim se han dado en el campo de las consolas de 16 bits, la verdad es que nunca han desatendido otros formatos, ni han dudado en alejarse, en más de una ocasión, del espectáculo arcade para tocar otros géneros.

Pero Acclaim puede ser considerada como una especialista del entretenimiento por el entretenimiento.

Quizá lo que más marcó la trayectoria de la compañía, apuntando un antes y un después bien definidos, fue el lanzamiento –en sus múltiples versiones y entregas– de «Mortal Kombat», un juego que le hizo sombra al mismísimo «Street Fighter II», y que sigue arrastrando al público.

«Alien Trilogy», en su versión PC, es el último proyecto en desarrollo de la compañía, pero se avecinan muchos, muchos más, y algunos realmente espectaculares sobre los que, por desgracia, ni existe confirmación oficial ni fecha definida, pero si queréis una pista, id pensando en más deporte y más lucha, y estaréis cerca de la solución al enigma.

Compañías que han hecho historia

ID SOFTWARE





Son los reyes. Y punto. Quizá id no sea la compañía que más lanzamientos realiza al año –más bien al contrario–. Ni se distinguen tampoco por la variedad en su producción –¿mande?–.

Simplemente son los tipos que hicieron que el mundo de los juegos en PC cambiara radicalmente en todos los sentidos. Así de simple.

Nada fue igual después de «Wolfenstein 3D». Y mucho menos, después de «Doom».

¿Qué se puede decir de unos programadores que, sencillamente, inventaron de nuevo el soft de entretenimiento para ordenadores? Cualquier inciso sobre su genialidad, originalidad, calidad, etc., no sería más que una repetición hasta la saciedad de lo que hemos oído desde hace años.

Pero, lo mejor de todo, es que no se trata de afirmaciones gratuitas. Gracias a Dios, y para fortuna de todos, id no se echó a dormir en los laureles tras el bombazo «Doom», sino que siguieron trabajando e investigando por donde nadie parecía querer ir, hasta que ha desarrollado «Quake», un concepto muy similar de juego a su más famoso título, pero en el que todo el entorno cambia para asumir la condición de realidad total en tres dimensiones.

Así pues, ¿para qué seguir contando nada de esta compañía? Mejor pongamos en el ordenador cualquiera de sus juegos, y dediquémonos a disfrutar como cosacos.

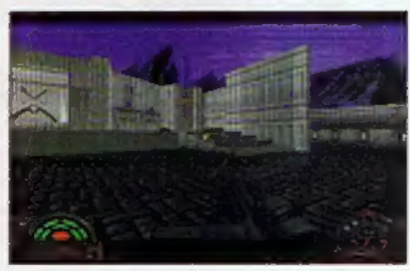
LUCASARTS

No es que seamos unos fanáticos de LucasArts –que lo somos–, ni tengamos un especial interés en destacar a esta compañía por encima de otras por alguna razón oculta. La única y simple realidad es que los pupilos de Lucas se han ganado el reconocimiento a pulso.

Y es que les ha bastado con dos o tres títulos para hacerse un hueco importante entre los grandes del arcade a nivel internacional.

Uno de sus mayores éxitos en este sentido se produjo cuando Vince Lee desarrolló «Rebel Assault». Uno de los primeros programas exclusivos de formato CD, ambientado –como no podía ser de otro modo– en el incomparable universo de «Star Wars», al que posterior, y más recientemente, se vino a sumar «Rebel 2. The Hidden Empire», para el que se produjeron las primeras secuencias cinematográficas «Star Wars» desde el rodaje de «Return of the Jedi». Pero no sólo de arcades espaciales vive LucasArts. Y lo demostraron con «Dark Forces», el programa con el que estos chicos dejaron bien claro que aquello que se proponen lo consiguen.





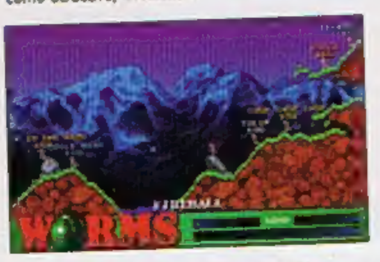
EL futuro se presenta igual de alentador. Proyectos para las máquinas de 32 bits, continuaciones de sus grandes éxitos –«Jedi Knight», «X Wing vs Tie Fighter»– y un sinfín de ideas geniales rondando estos geniales cabezas, nos aseguran tantas emociones como hasta ahora hemos podido disfrutar.

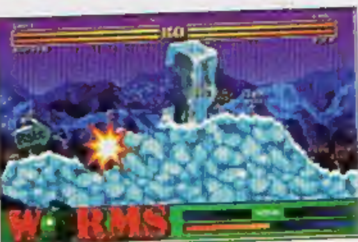
Compañías que han hecho historia

TEAM 17

Durante largo tiempo dedicados en cuerpo y alma al Amiga como plataforma perfecta para sus juegos, cuando Team 17 se metió de lleno en el PC lo hizo aprovechando toda su dilatada experiencia para ofrecer al usuario ávido de acción algunos de los más ocurrentes, divertidos y adictivos arcades imaginables.

Pero si Team 17 merece figurar en una lista de las compañías más destacados se lo debe, en su mayor parte, a un juego tan rabiosamente innovador como atractivo, «Worms».





Fue elegido programa del año en el 95, y a la vista de todos están las razones por las que consiguió semejante galardón honorífico. Y es que los más de dos años invertidos en su desarrollo tenían que verse por alguna parte.

Su idea básica, en la que varios comandos de gusanos se machacan sin piedad con armamento pesado de todo tipo, en una guerra sin cuartel, podría haber resultado hasta cruel de no ser por el increíble sentido del humor demostrado por Team 17 y que el juego rebosa por todas partes.

Una serie de mejoras se hicieron a posteriori con la aparición de «Reinforcements», donde nuevas armas, detalles y escenarios se encargaron de poner la guinda a este excepcional programa. Pero Team 17 ya ha avisado que no se va a quedar ahí. En estos momentos están cociéndose en su "laboratorio" nuevos proyectos tan espectaculares como «Worms», aunque sobre un nuevo juego protagonizado por los belicosos animalillos no existe confirmación oficial.

COLECCIÓN



PRÓXIMAMENTE

5

ESTRATEGIA/ROL



HOBBY PRESS


MICRO
mania